CASSE-NOISETTES – chaussée d'Alsemberg 76 1060 Bruxelles
www.casse-noisettes.be et casse-noisettes.be/shop
téléphone : 0032 2 537 83 92 mail : casse-noisettesskynet.be

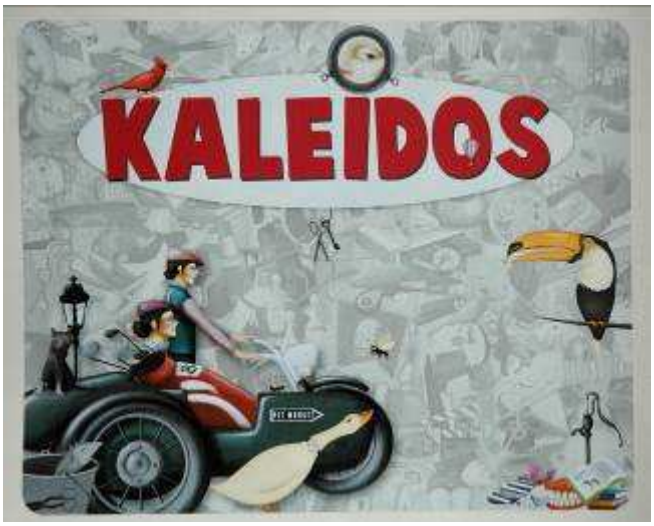
septembre 2014 …

✶ ICI… LONDRES code 14491 (cocktail Games, 3 à 6 joueurs, à partir de 12 ans

Superbe jeu symbolique, basé sur 24 images qu'un joueur pioche par paire. A partir d'elles, il doit inventer une phrase qui les exprime sans trop les dévoiler. En effet, l'armée allemande guette et tente d'intercepter « le message codé » que Londres, via la voix du joueur, envoie aux français de la résistance. Sur la table, des icônes de toutes les images possibles sont exposées. Après avoir écouté le message, le décodeur allemand ainsi que ceux qui jouent le rôle des français essaient d'y repérer les illustrations dont parle le message crypté. Le tempo du jeu est parfait, le défi est haut en imagination. Un régal parfait pour ceux qui aiment la langue et l'expression symbolique ! Durée : 20 à 30 minutes

✶✶ KALEIDOS code 3460 (Asmodée, Cocktail Games, 2 à 24 jrs, 10 ans adultes)

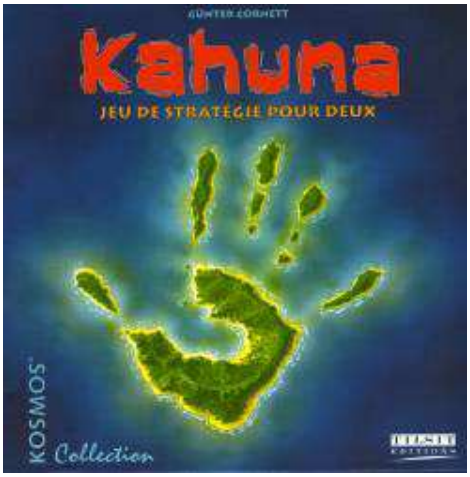
Kaleidos fait partie du peloton serré des jeux qu'on peut mettre entre toutes les mains et spécialement de ceux qui n'aiment pas jouer. Son invitation visuelle est légère puisqu'il faut chercher des yeux sur l'une des 8 plaques proposées tout ce qui est illustré et qui commence par une lettre imposée. De détail en détail, le regard s'ingénue à voir et à nommer tout ce qui lui tombe à portée d'yeux, osant remonter dans les catégories (un homme est aussi un mammifère) et plonger dans les détails (sur un visage, on voit des rides, des plis, des coins, des lueurs…). Se joue sans nombre défini mais parfait pour des grands groupes qui se répartissent en 4 équipes. Les remontées prêtent souvent à discussion, ce qui fait naturellement partie du jeu. Incontournable en animation ! Durée : de 15 à 90 minutes



✶✶ KAHUNA code 1867 (Kosmos, 2 joueurs, 10-adultes)

Deux magiciens s'affrontent dans l'Archipel de Kahuna. Chacun cherche à étendre son réseau de routes et, quand il possède la majorité de celles qui mènent à une île, il peut y

déposer une pierre de victoire. De round en round, la situation évolue avec souplesse et surprise dans cet excellent jeu de format moyen. Primé en 1999 en Allemagne. Nous trouvons qu'il mérite vraiment ses lauriers car voici un jeu pour deux très différent de ce que nous connaissions. La boîte est belle et même si le plan est un peu plus fade, les routes en bois permettent une visualisation rapide de la situation. Des cartes bien pensées interviennent dans le jeu et les parties se renouvellent extrêmement bien. Un régal à ne pas manquer. Durée : 35 minutes

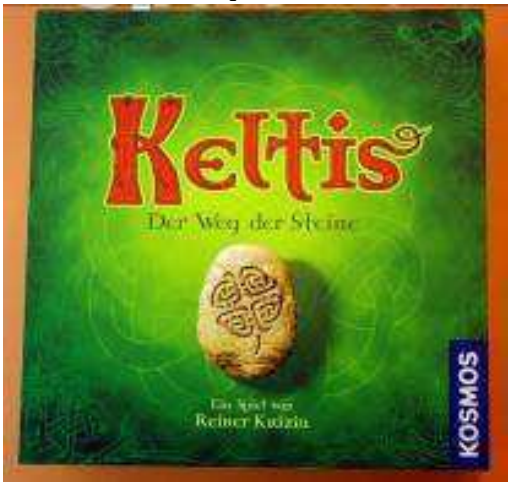


✶ ✶ KINGSBURG code 11486 (Ubik, 3 – 5 joueurs, 10 ans - familial)

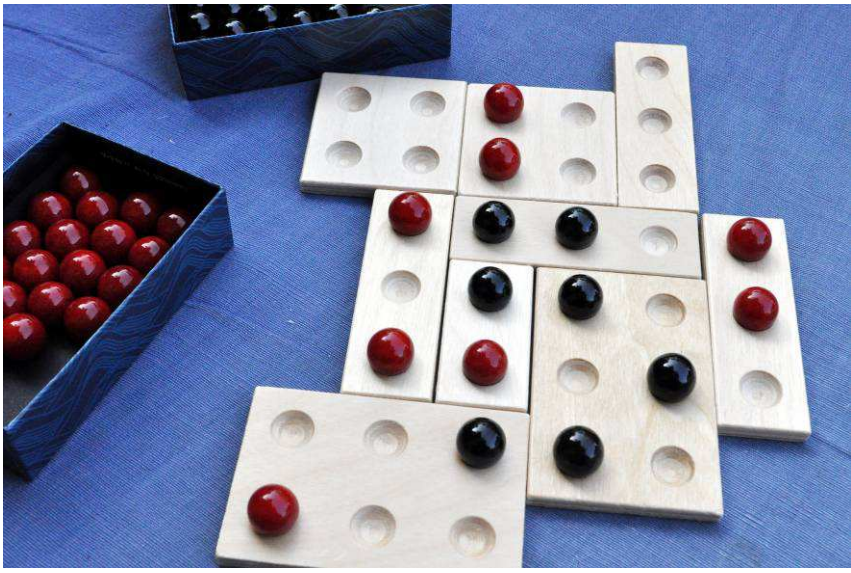
Dans ce jeu convivial à souhait, chaque joueur gère une province en y construisant des bâtiments qui lui rapportent des points. Pour les construire, il a besoin de matériaux qu'il obtient auprès des conseillers du royaume en lançant 3 dés personnels. Il utilise son résultat comme il l'entend : soit en les additionnant tous pour obtenir les avantages d'un conseiller de haute importance (4 + 6 + 5 lui permettent, par exemple, de recevoir les faveurs du conseiller n° 15), soit en les séparant pour réunir différents conseillers dans son jeu (par exemple, avec le même résultat, le conseiller n° 10 + le conseiller n°5). La magie du jeu vient de ce que tous les joueurs lancent leurs dés en même temps et que les différents scores sont aussitôt comparés. Elle vient également d'une règle de jeu géniale : les joueurs dont les scores sont les moindres choisissent en premier leurs conseillers et chipent parfois ainsi ce que d'autres joueurs espéraient. Plusieurs joueurs ne peuvent, en effet, obtenir un même conseiller. C'est dire que la partie rebondit avec beaucoup de contrariété, sans compter que chacune des 5 années jouées se termine par la révélation d'un ennemi commun qui menace le royaume et auquel il faut pouvoir résister. Ainsi Ubik nous offre avec Kingsburg un excellent jeu familial du niveau des Colons de Catane. Espérons juste que des provinces différentes soient proposées en extension pour que le développement des bâtiments varie après quelques parties de jeu. Durée : 1 h 30

✶ KELTIS code 13070 (Kosmos, 2-4 jrs, 8 ans - familial)

Le très beau matériel de Keltis attire l'attention. Nous jouons sur un site druidique. Du dolmen central partent des chemins de pierre sur lesquels nos pions font des pèlerinages. Au plus un pion s'éloigne, au plus il récolte de points. A l'inverse, tout pion engagé qui ne dépasse pas les 3 premières cases d'un parcours, ramasse des points négatifs. Les règles de Knizia sont très simples : en jouant des cartes qu'on tient en main, on avance d'autant de cases un de ses pions. A nous de dépasser nos adversaires pour ravir les cartes bonus que reçoivent ceux qui sont en tête, à nous aussi d'exploiter le rebondissement possible d'une case sur l'autre pour faire progresser des pions trop en retrait. Un jeu très visuel d'une durée : 30 minutes.



<u>KULAMI</u> code 18710 (Gehrarts, 2 joueurs, 8 ans et +)

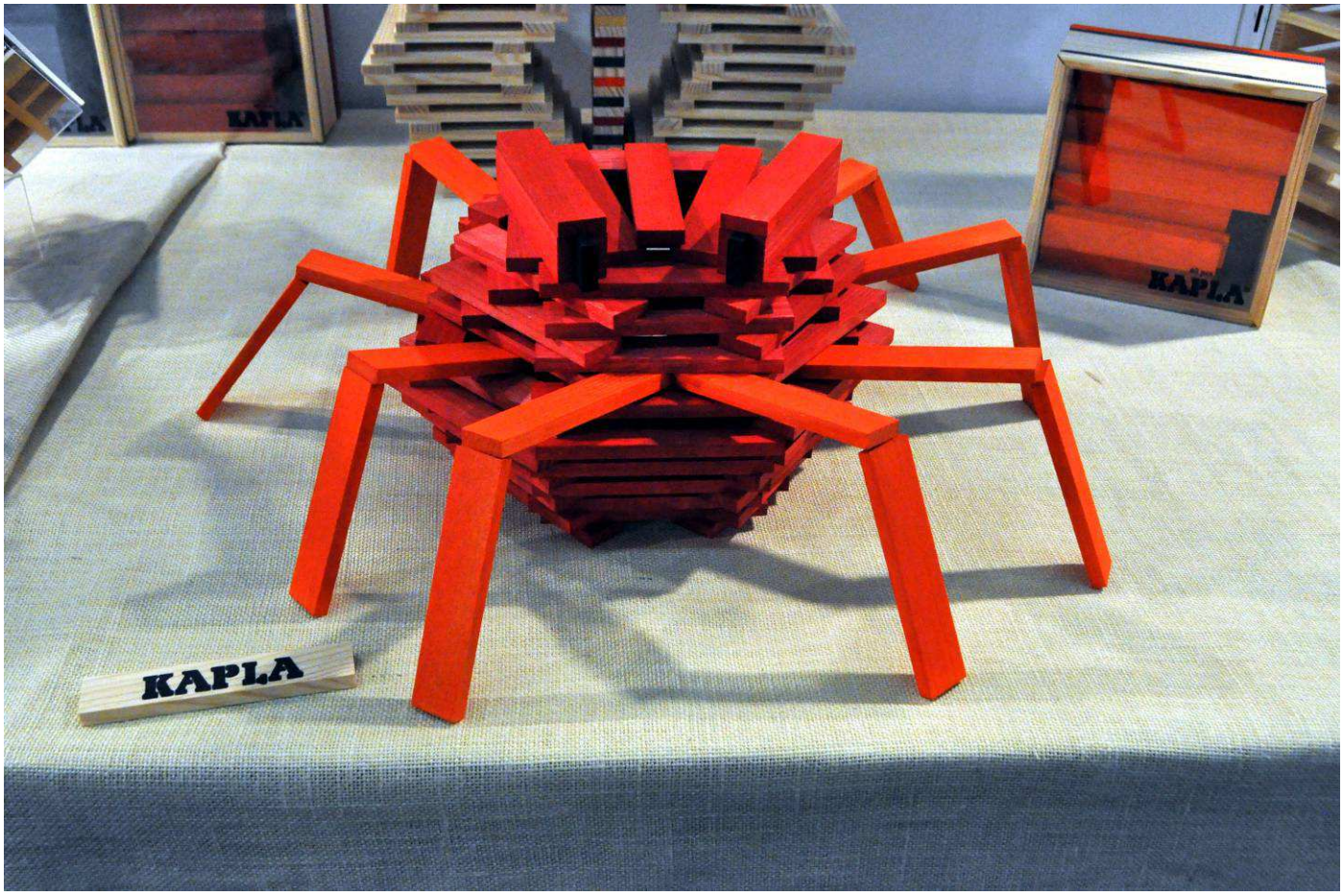


KULAMI, de l'éditeur allemand Steffen Spiele, est un petit bijou qui prend sa place avec brio dans la gamme des beaux jeux pour deux. Avec un plateau en bois (et pas du MDF !) qui peut varier d'une partie à l'autre et des billes en verre, nos doigts sont à la fête.
En suivant deux règles simples, chaque joueur tente d'être majoritaire sur les morceaux de plateau qu'il occupe. Cette majorité est facile à vérifier : qui des deux joueurs y possède le plus de billes, reçoit un score égal au nombre de cases creusées dans ce morceau : de 2 à 6 points.
La pose d'une bille détermine par ses coordonnées les lignes sur lesquelles peuvent être posées la bille suivante. A cela s'ajoute une restriction : la bille ne peut pas être posée sur les deux derniers morceaux qui ont été occupés.
Kulami est beau et visuel, empreint d'une grâce qui vient des reliefs et des couleurs ressortant avec éclat sur le blond du bouleau. Pour les plus exigeants, quelques variantes sont proposées, apportant des bonus à ceux qui créent des chaînes ou des territoires.

✶✶ <u>KUBB</u> code 10468 (jeu de plein air) 2 à 12 joueurs

Pratiqué en Suède et de culture viking, ce jeu se joue sur une aire de 5 X 8 m au milieu de laquelle se dresse solitaire la quille du roi. Chaque joueur ou chaque équipe (jusque 6 personnes dans une équipe) aligne devant lui, à 4 mètres du roi, ses 5 kubbs (quilles carrées). Les camps jouent à tour de rôle. Jouer, c'est lancer 6 bâtons pour tenter de faire tomber les kubbs adverses. Les Kubbs renversés sont capturés et positionnés derrière le roi, créant ainsi un obstacle naturel pour le lancement de l'équipe adverse. Le roi sera en fin de compte la dernière quille à être capturée. Le jeu qui connaît un succès croissant en Allemagne, complète bien (comme le Mölkky, d'ailleurs) la gamme des jeux surdimensionnés en y ajoutant un créneau plein de convivialité. Il redonne également aux quilles , généralement réservées aux enfants, un usage pour adultes et, en cela, un usage plus social. . Un bonheur !
<u>Durée</u> : de 30 à 60 minutes. (Poids : 5 kg)

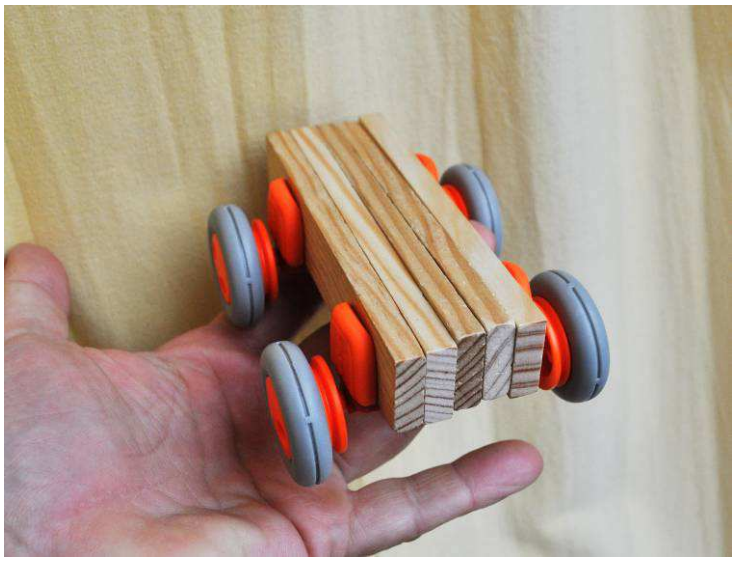
✶✶ <u>KUBB ROI ROUGE</u> : code 16780
Nous proposons également un KUBB avec quilles renforcées et roi rouge. Il se distingue du précédent en trois points. Poids : 8 kg à la place de 5,5 kg.

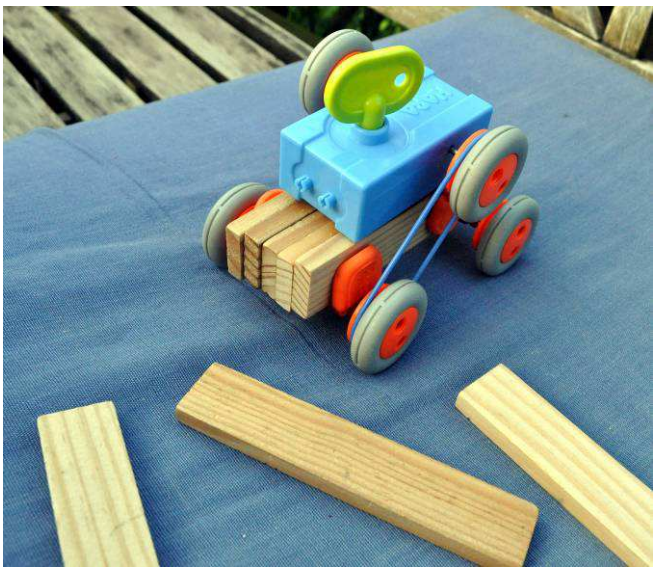


✶✶✶ KAPLA code 828 (5 ans- adultes) Dès 5 ans !

Quel merveilleux jeu de construction qui ramène les parents vers l'espace du jeu et du beau ! Etrange intelligence de ce jeu qui permet de construire du beau sans jamais le figer. Construire et défaire, naître et mourir. Un jour, c'est une tour. Un autre, un pont. Une autre fois encore, un canard, un pavillon chinois, des bords de circuit, un océan de vagues… Les petites baguettes en pin des landes sont parfaites : 3 épaisseurs valent une largeur et 5 largeurs valent une longueur. Dimensions magiques, clés d'architecture. A 8 ans, ils y jouent encore… et même ados, ils le reprennent pour des constructions bien plus osées. Un seul conseil : ne l'achetez pas trop tôt pour ne pas l'associer à un jeu de petite enfance.

Savez-vous que nous avons des paires de roues et un moteur qui s'adaptent aux kaplas ?
Paire de roue : 8 € (code 16895)
Moteur avec courroie de transmission : 18 € (code 11966)
(il est nécessaire d'avoir 2 paires de roues pour utiliser le moteur car la transmission se fait par des courroies. Le moteur est un module de style LEGO qui se remonte avec une clé. Ni piles ni secteur ne sont nécessaire.





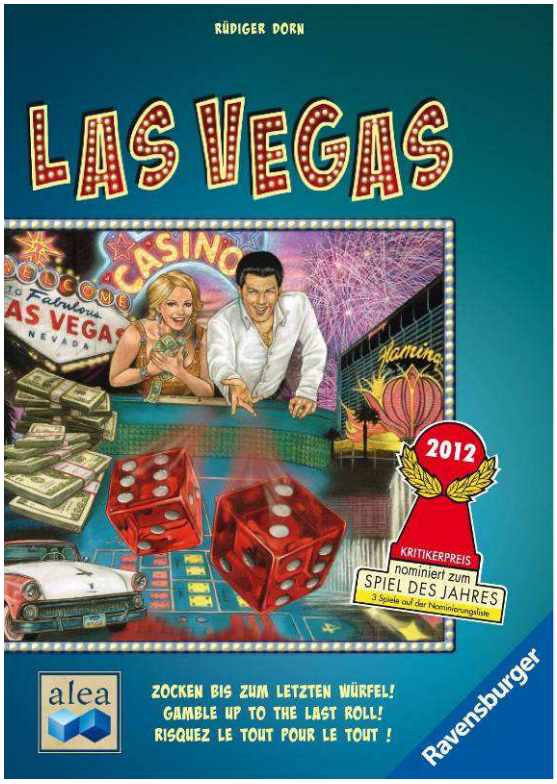
✶ **<u>KATAMINO</u> (à partir de 6 ans et pour adultes)**
L'univers des casse-tête serait incomplet sans les Katamino. Un katamino se compose de 12 pentominos (5 carrés accolés les uns aux autres) qu'on doit essayer de caser dans une surface déterminée. Le défi semble facile… mais très vite on découvre que la dernière pièce nous met en impasse alors qu'il y a des milliers de manières correctes de positionner l'ensemble des pièces sur le plateau. C'est ici que le jeu Katamino nous propose une méthode intéressante et progressive. Une barrette permet de limiter la surface de pose et de ne jouer qu'avec 4, 5 ou 6 pentominos. On apprivoise ainsi la difficulté et on découvre quelques règles logiques qui nous aideront plus tard dans le jeu.
Différentes qualités de plateau et de pièces sont proposées : en plastic, en bois coloré ou en bois de différentes essences.

<u>KATAMINO CLASSIQUE</u> (bois coloré, avec jokers) : code 5381

<u>KATAMINO BOIS DIVERSES ESSENCES</u> : code 2127
<u>GTP complet</u> : code 16304

<u>GAGNE TON PAPA</u> = Katamini + Kataboum : cette fois, le jeu se joue en hauteur et fait appel au sens de l'équilibre : **code 5226**

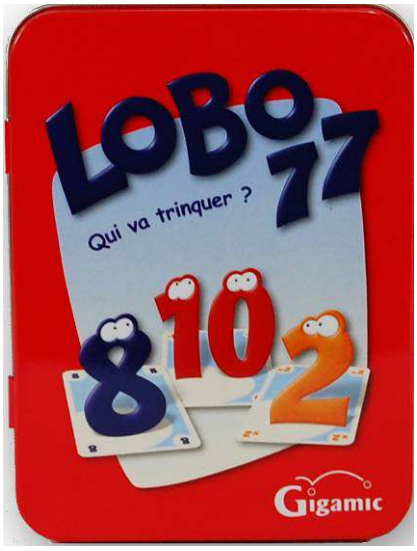
✶ **<u>LAS VEGAS</u> code 18903) (Ravensburger, 2 à 5 joueurs, dès 9 ans)**
Les jeux d'argent, quand ils sont bons, valent le détour. Remarqué par le jury du Spiel das Jahres allemand, ce jeu trône sur le podium des prix allemands en 2012. Simple et familial, nous vous le recommandons avec force. Chaque joueur dispose de 8 dés et les lancent quand c'est son tour. Il les répartit par valeur : tous les 1 ensemble, tous les 2 ensemble, etc. … et décide quel groupe il pose sur le casino de même valeur. Son choix est évidemment guidé par les casinos qui proposent les plus gros gains : 90.000 $, par exemple. Au tour d'après, le joueur ne lancera que les dés qui lui restent, renforçant sa position dans un casino et diversifiant ses placements. Il tient évidemment compte du fait que c'est le joueur qui aura le plus de dés sur un casino qui emportera la plus haute mise. Le suspens du jeu vient, d'une part, de la concurrence entre joueurs pour décrocher le gain des casinos les plus intéressants… mais également d'une règle toute simple : à savoir que si deux joueurs ont le même nombre de dés sur un casino, ils s'annulent… ce qui peut rapporter gros à un troisième joueur présent sur le casino. C'est tout simple et tout bon. Et nos adolescents reviennent avec joie aux tables de jeux quand on leur propose de bons jeux d'argent. Le jeu se joue en quatre manches, ce qui veut dire une trentaine de minutes.



<u>LA TRAVERSEE DE L'ORENOQUE</u> code 14198 (Haba, 2 à 4 jrs, à partir de 7 ans)
Cinq troncs glissent sur l'Orénoque, un fleuve d'Amérique du sud, tous parallèles les uns aux autres. Sur la berge opposée se trouvent des trésors en pièces sonnantes et chacun rêve de s'en saisir. Mais

les radeaux sont entraînés par le courant et ce n'est qu'en sautant de l'un à l'autre que certains parviennent à ramasser sur la rive opposée des tas de pièces..
Chaque joueur dispose de deux pions. Lorsque c'est son tour, il lance deux dés : un des dés permet de faire glisser vers l'avant un des 5 troncs tandis que l'autre est attribué à un des deux pions de l'équipe pour qu'il saute de tronc en tronc et s'approche ainsi de la rive opposée.
Il n'est cependant pas rare qu'un pion, emporté par un tronc que pousse un autre joueur, dépasse le trésor qu'il espérait prendre. Dans un tel cas, pas de regret mais la farouche détermination de se saisir d'un trésor plus en avant sur la rive de l'Orénoque.
Avec un plateau qui mesure 1 m de long et un mécanisme peu courant dans un jeu !

✶✶ **LOBO 77** **(Amigo, 3 à 8 joueurs, à partir de 9 ans)**

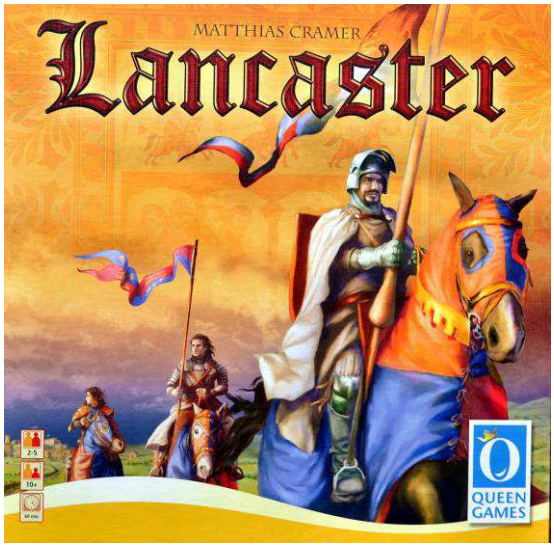


Un merveilleux jeu de cartes où, tour à tour, nous devons ajouter une carte à celles déjà posées. Ce faisant, nous annonçons la valeur totale de ce qui est posé. Simple : si vous ajoutez une carte 5 à 30, cela fait… 35 ! Le danger, c'est de poser une carte qui vous amènerait à dire un total supérieur à 76. Dans ce cas-là, vous perdriez une de vos 3 vies. Mais vous avez d'autres cordes à votre arc ; en l'occurrence, des cartes pour vous défendre : carte « o », carte « -10 », carte « changement de sens », carte « double jeu pour le suivant ». Elles sont bien nécessaires car d'autres pièges vous guettent : un total avec un double nombre est aussi mortel : 11, 22 , 33, 44… Vous rirez souvent dans Lobo 77 et vous en redemanderez durant des années ! Durée : 20 minutes

LE PETIT PRINCE code 15210 (Ludonaute, 2 à 5 joueurs, à partir de 7 ans)
Les 80 tuiles permettent de former cinq planètes. Chaque joueur aura donc la sienne et tentera de la construire en y accumulant ou en y évitant ce que ses objectifs personnels lui indiqueront pour gagner le plus de points possible. Mais voilà : les objectifs n'apparaissent que progressivement et il n'est pas certain que vous receviez ceux qui vous arrangent. En effet, un système turbulent de distribution de cartes active avec brio les parties : on choisit avec partialité le joueur qui pourra piocher une carte dans la main qu'on lui laisse. Ainsi il n'est pas rare qu'on oblige un joueur à prendre un baobab, ce qui le désole quand l'arrivée d'un troisième baobab sur sa planète, annule tous ceux qu'il avait déjà. Le petit Prince est superbement illustré, fête à sa manière les 100 ans du livre et plaira aux joueurs qui aiment les jeux familiaux qui tournent sur des règles simples. A conseiller à ceux qui aiment la guerre des moutons. Durée : 20 à 30 minutes.

LANCASTER code 18111 (Queen Games, 2 à 4 jrs, à partir de 10 ans)

Découvert dès avril 2011, sa version internationale est seulement sortie en février 2012. Un jeu dont l'originalité est d'avoir une phase durant laquelle on vote de nouvelles lois qui chassent les anciennes. Mais ce chassé-croisé n'a pas toujours lieu car certains joueurs ont collecté plus de voix que d'autres pour imposer leur choix. Les lois en vigueur sont, de fait, très importantes pour le tour en cour. Elles rapportent ou privent certains joueurs d'avantages sur lesquels ils comptaient. Vous l'aurez compris : dans Lancaster, il faut préparer une situation dont on tirera du bénéfice si les lois qui cautionnent cette situation sont votées. Sur un thème médiéval, de châteaux et de fiefs, un jeu brillant et complexe lors d'une première partie, facile à rejouer tout en nous provoquant aux meilleures stratégies.

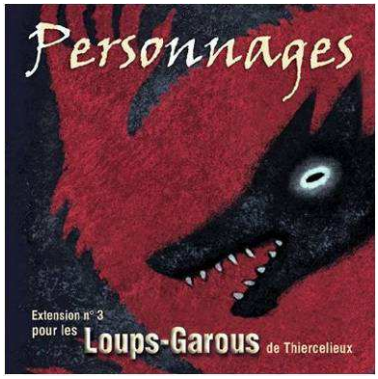


✶✶ <u>LES LOUPS-GAROUS</u> code 4311 (Asmodée, 8 à 21 jrs, 10 ans-adultes)

Un jeu unique et inclassable qui, selon mon expérience, convient à de nombreux publics adolescents et adultes. En début de partie, chacun reçoit une identité secrète : les uns sont des loups-garous et les autres des villageois ; chaque groupe essayant d'éliminer l'autre. Le jeu se déroule sur un rythme de nuits (tous ferment leurs yeux) et de jours. Durant la nuit, les loups-garous se réveillent et choisissent une victime. Durant le jour, les villageois discutent pour trouver des coupables. Avec des rôles extraordinaires qui jettent du sel et des étincelles dans ces parties dont on garde des souvenirs merveilleux : celui d'une voyante qui vérifie ses soupçons, celui d'une jeune fille qui peut tricher, celui de Cupidon qui crée des amoureux… (Le jeu se joue sous la conduite d'un meneur) Durée : 20 à 75 minutes.

<u>EXTENSION « PERSONNAGES » code 12600</u>

La servante dévouée, l'infect père des loups, le bouffon, l'ange, le chevalier à l'épée rouillée, la gitane sans filtre, le garde-champêtre, l'enfant sauvage… En voulez-vous, en voilà ! Compatible avec le petit jeu de base, avec 2 des 24 cartes attribuées à Pleine Lune.



✶ <u>EXTENSION NOUVELLE LUNE</u> : Code 6435

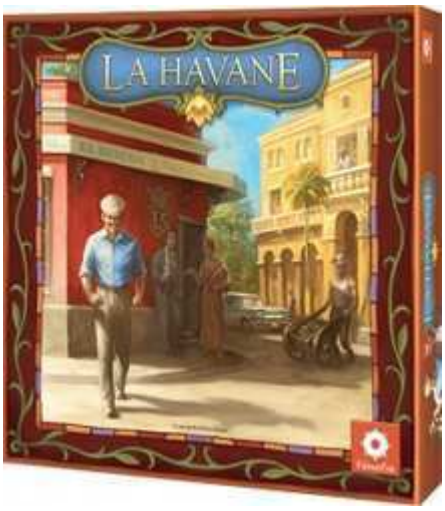
L'extension tant attendue des loups garous. Avec plein de nouveaux personnages, un événement différent pour chaque journée, et la possibilité de jouer en connectant différentes parties. A découvrir ! Mais aussi de nouveaux personnages. Voici le Medium qui entre en contact avec l'esprit des trépassés, le Possédé qui est un loup garou qui ne participe pas au carnage nocturne (ignorant donc qui sont ses frères), le Hibou qui désigne chaque nuit un joueur qui devra particulièrement se défendre du lynchage, le Mythomane, le Hamster... sans compter la variante avec "fantômes" pour occuper ceux qui ont été tués ! Seul reproche : des illustrations médiocres sans aucune mesure avec celles du jeu des loups garous.

<u>LA TOUR ENCHANTEE</u> code 18737 (Drei Magier, 2 à 5 joueurs, à partir de 6 ans)

Sous quelle dalle du jardin se cache la clé qui permet d'ouvrir la porte de la tour où est enfermée une princesse ? Et laquelle des 5 portes est la bonne ?

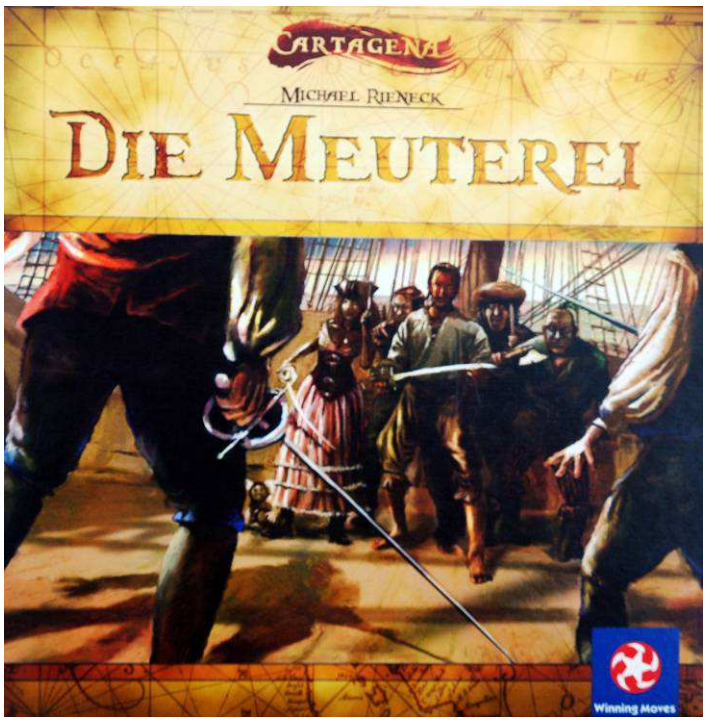
Car le magicien qui tient la princesse prisonnière, ne cesse d'ensorceler clé, dalles et portes pour semer la confusion. Tandis qu'il progresse sur un petit plateau qui lui permet de rejoindre son jardin, les joueurs cherchent activement la cachette de la clé. Entendent-ils que soudain le passage du pion sur une dalle provoque un petit claquement ? C'est donc là qu'il faut creuser. La clé découverte, ils se hâtent d'essayer une des serrures de la tour. La bonne, espèren-t-ils, celle qui permettra à la princesse de tomber dans leurs bras. A chaque manche s'enclenche une course entre le magicien et les joueurs : eux de chercher la cachette ; lui d'en bloquer l'accès en parvenant le premier sur la dalle dont il connaît secrètement l'emplacement.

✶✶ <u>LA HAVANE</u> code 15463 (Filosofia, 2 à 4 joueurs, à partir de 9 ans)



Un petit bonheur d'ambiance et de plaisir. La Havane se joue en 45 minutes avec des ingrédients inhabituels. Pour gagner des bâtiments, vous aurez besoin de matériaux, de main d'œuvre et d'argent. Ceux-ci s'obtiennent ou se volent au moyen des actions qui font partie de vos cartes personnelles (tous les joueurs ont les mêmes). Mais voilà : vous ne pouvez tenir que deux cartes en main et, à la fin de chaque tour, vous devez renoncer à l'une des deux pour un certain temps. Ah ! Comment retenir le plus longtemps possible dans sa main la carte idéale pour parvenir à vos fins ? Et comment bluffer vos adversaires qui se doutent de ce que vous cherchez à obtenir ? Un jeu aux personnages joyeux qui vous fera courtiser la Mama et le percepteur, avec des siestes et d'autres bons moments. Un jeu plein d'innovations très simples (qui joue avant qui) qui a des airs de Citadelles sans pourtant lui ressembler. A découvrir ! <u>Durée</u> : 45 minutes

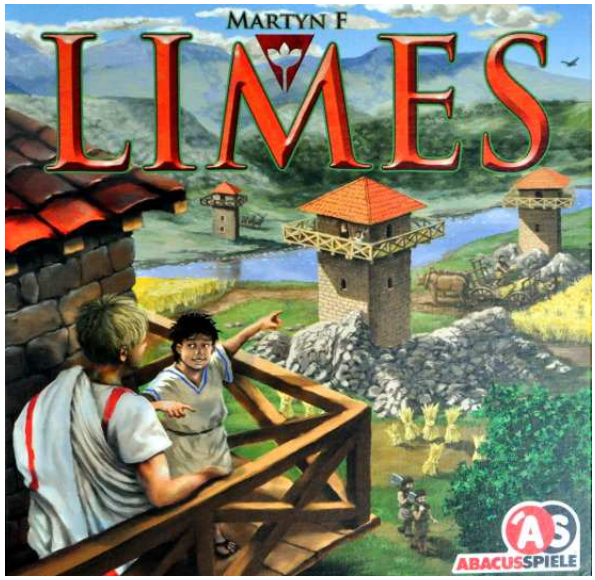
✶✶ <u>LA MUTINERIE</u> code 13881 (Winning Moves, 3 à 4 jrs, à partir de 9 ans)



Un très grand jeu de société, passé inaperçu dans le flot des jeux qui se poussent l'un l'autre. La partie de 40 minutes se divise en deux manches. Durant la première, les joueurs font un voyage sur la mer des Caraïbes et préparent leurs alliances et leur force pour aborder la mutinerie qui éclate en seconde manche. Mécanisme joyeux par lequel on frappe aux portes des cabines en espérant y trouver une aide utile et surtout pas Ghost le fantôme. Ainsi chacun prend secrètement parti soit pour le camp du capitaine, soit pour le camp des mutins. En seconde partie, toujours baignée par un immense mystère (personne ne sait qui est dans quel camp), cinq duels se succèdent sur lesquels les joueurs font pression pour tirer la victoire du côté qui les intéresse. Avec du bluff et des pillages et un secret qui se tire jusqu'aux dernières minutes de la partie ! Avec un matériel magnifique pour un jeu de format moyen (des pièces en relief)…. Oui, il devient urgent d'acheter cette boîte dont on compte les derniers exemplaires. <u>Durée : 35 à 45 minutes</u>

LIBERTALIA code 18538 (2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans)
Un jeu de pirates en plus ? Sans doute... mais quel jeu de pirates ! Ici, ni canon, ni gouvernail... mais vous serez bien provoqué, en revanche, sur la manière de naviguer avec vos cartes ! Le jeu se déroule en 3 manches de 7 jours et les 6 premiers jours permettent de gagner des trésors très intéressants ou d'éviter ceux qui se retournent contre vous car ils sont maudits. La technique est simple : chaque joueur choisit dans sa main une carte en cherchant, selon l'intérêt ou le danger des trésors exposés, à poser face cachée une carte plus haute ou plus basse que celles de ses adversaires. Lorsque les cartes sont découvertes, elles sont ordonnées par ordre croissant et participent au partage en fonction de leur place dans cet ordre. Ainsi certains gagnent des trésors de grande valeur tandis que d'autres y perdent la vie du personnage illustré sur la carte. Dans cette manière de jouer, on pense immanquablement à deux grands jeux. Le premier s'appelle Take It Easy (je vous le recommande) et crée des sélections de cartes semblables pour les joueurs bien qu'ils les joueront de manière généralement très différentes. Le second est Six Qui prend... (je vous le recommande également) où nous savons tous que la dernière carte posée vous fait ramasser dans de nombreux cas les "crasses" du butin ! La règle est facile à comprendre, le matériel est magnifique, la boîte superbement dessinée. Il peut - c'est plutôt rare - se jouer jusqu'à 6 joueurs.

LIMES (Abacus, 2 joueurs, à partir de 9 ans)
Limes et nous plonge dans une province romaine, un jour de paix. Utilisant le même mécanisme que Take It Easy, les deux joueurs disposent de tuiles exactement semblables. Un des deux tire une de ses propres tuiles au hasard, nomme son numéro et l'autre prend précisément cette même tuile dans son talon personnel. Ainsi, tour après tour, les deux joueurs utilisent exactement le même matériel mais, ignorant ce que l'autre en fait, le disposent vraisemblablement de manière différente. Durant une partie, 16 des 24 tuiles sont ainsi tirées et permettent à chacun de former un carré de 4 x 4 tuiles. L'art du jeu est de les poser le mieux possible pour créer des territoires qui rapportent des points lors du décompte final. Le carré évoque un bout de province romaine avec la diversité de ses paysages. Chaque tuile est divisée en 4 cases : champ, forêt, bout de lac ou espace rocheux doté d'une tour de guet. En combinant les tuiles et en faisant correspondre les cases



de même genre, le joueur crée des territoires qui, généralement s'ils sont grands, vont lui rapporter une moisson de points. En fin de partie, lorsque les 16 cartes ont été posées, chaque type de paysage est évalué différemment : les champs sur leur nombre de parcelles ; les lacs sur le nombre de cabanes de pêcheur présentes sur les rives ; les forêts sur la diversité des territoires qui les entourent ; enfin les tours de guet sur les parcelles de forêt qui sont visibles à partir de leur point de coordonnée. Encore faut-il que le territoire soit occupé par un paysan, un pêcheur, un forestier ou un soldat. Chaque joueur dispose de 7 figurines en bois qu'il introduit ou déplace sur sa province afin d'établir une présence humaine sur les territoires dont il veut retirer des points en fin de partie. Le jeu est très fluide et le plaisir vient autant de la liberté dont chacun jouit pour agencer son « puzzle » que de la finale du jeu qui réserve une part de surprise. Durée 20 minutes.

LOVE LETTER
Poussez les assiettes et entrez dans la partie. Chaque joueur reçoit une carte de rôle : gardien, comtesse, prince, roi, baron, garde, etc. L'idée du jeu est de faire parvenir une lettre à la princesse en remettant celle-ci à quelqu'un de son entourage ; et, de préférence, à la personne la plus proche d'elle, la proximité étant exprimée par un chiffre compris entre 1 et 7 sur les cartes de rôle.

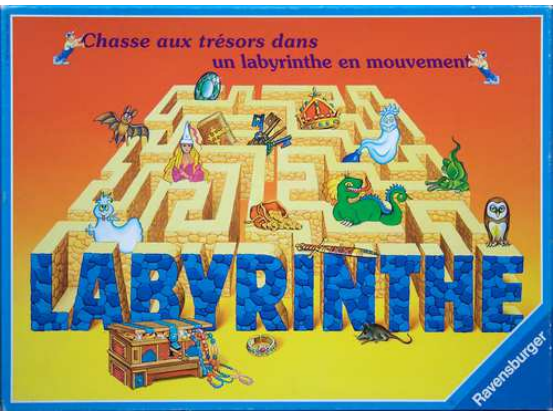
La technique de jeu est très simple. Jouer, c'est piocher une seconde carte sur le talon, comparer les deux cartes qu'on tient alors en main et prendre une décision dont l'application est immédiate : laquelle va-t-on garder et laquelle va-t-on jouer ? Un joueur a tendance à garder en main la carte d'un personnage dont la valeur est haute. Mais ce n'est pas sans risque car toute carte jouée provoque des actions d'espionnage, de combat, de protection ou de permutation. Ainsi celui qui vous aura espionné, attendra le bon moment pour jouer une carte de permutation et vous perdrez, par exemple, la comtesse (valeur 6) qui vous aurait fait gagner ! **Love Letter** est un jeu japonais avec un matériel si minimaliste qu'on en reste étonné : à peine 16 cartes et quelques cubes qu'on aurait pu économiser en se servant d'un crayon pour noter les points. En revanche, vous recevrez ce jeu dans un petit sac en velours rouge qui ne manque pas d'attirer le regard. Les manches sont courtes et amusantes. Elles finissent soit par l'élimination de tous les joueurs sauf un, soit par une comparaison des cartes tenues en main.

✶ <u>LINK</u> code 1804 (IN LUDO VERITAS, 4 à 8 jrs, à partir de 10 ans)

Qui sont donc les agents secrets parmi les joueurs qui se regardent ? A tour de rôle, chacun cite un mot de passe, soit pour se faire reconnaître de l'autre agent secret, soit pour brouiller les pistes. Les agents secrets ne se connaissent pas mais, par un système de cartes, ils ont un mot en commun. Ils ne peuvent pas le prononcer mais peuvent tourner autour du pot. Ainsi, si le mot est ski, l'un dira peut-être « neige » et l'autre « vacances ». Le problème, c'est aussi qu'ils ne devraient pas être repérés par les autres joueurs qui se donnent du plaisir à abonder dans le sens des thèmes que d'autres joueurs ont évoqués. Les rounds sont pourtant très courts et finissent de manière spectaculaire. Quelqu'un dit : 1 2 3 ! et, à cet instant précis, les joueurs doivent pointer du doigt les agents tandis que les agents doivent se pointer l'un l'autre. <u>Durée</u> : 30 minutes (Excellent avec des adolescents)

✶✶ <u>LABYRINTHE</u> code 170 (Ravensburger, 8 - adultes, 1 à 4 joueurs)

Les différents labyrinthes de Ravensburger sont des jeux étonnants. Ce fut révolutionnaire, lorsque le premier sortit, d'imaginer un jeu dont les cases se déplaçaient. Ici, chacun cherche son chemin dans un dédale aux routes désordonnées pour parvenir sur des cases où traînent des objets et des trésors intéressants. Un très bon sens de l'espace est requis car l'intervention de chaque joueur modifie le plan des routes et des possibles.



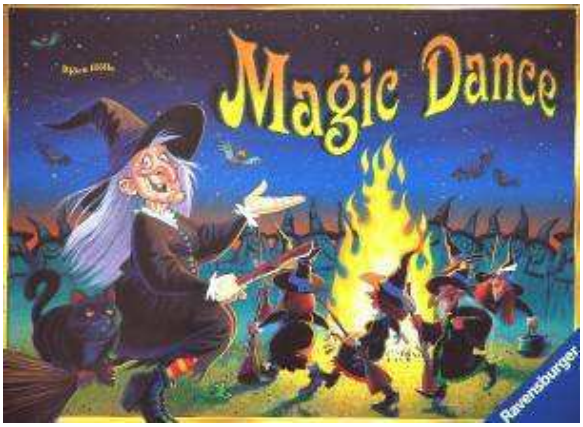
Dans le labyrinthe classique, chacun poursuit des objectifs différents tandis que, dans le labyrinthe master, une course folle vers les mêmes objets est lancée. Cette dernière version, à mon sens plus palpitante, est particulièrement poétique car son imagerie et certaines de ses règles renvoient à la sagesse proverbiale qui savait comment exploiter les herbes et les tisanes pour tisser un brin de sorcellerie.

✶✶ <u>LE LABYRINTHE MAGIQUE</u> code 13954 (Drei Magier, 1 à 4 jrs, 6 ans – familial)

Qui résisterait à faire

l'expérience d'entrer dans un univers dont les murs sont invisibles ? Or c'est bien ce que font les pions des magiciens qui se promènent sur le plateau bleuté. En cherchant leur chemin vers un objet magique, ils se heurtent parfois à un mur invisible contre lequel leur centre de gravité (une bille sous le plateau, solidarisée par magnétisme) se heurte et les abandonne. De cette expérience étonnante, chaque magicien tente de garder la mémoire pour s'orienter de manière différente lors de ses prochains déplacements. L'éditeur Drei Magier ne recule jamais devant les prouesses techniques tout en nous donnant des jeux qui fonctionnent avec brio et simplicité. Le nombre et la place des murs invisibles peuvent être changés à chaque partie, ce qui assure un renouvellement parfait des parties de jeu. Les grands pions des magiciens sont en bois et le jeu a évidemment été sélectionné parmi les 5 meilleurs jeux allemands pour enfants en 2009.

✶ <u>LIGRETTO</u> code 2068 (Schmidt, 2 jrs, 8 ans et +)
160 cartes en 4 motifs et 4 couleurs…et au plus on est de fous, au plus c'est drôle ! Ici, personne n'attend son tour car chacun joue dès qu'il le peut afin de réaliser une série de 10 cartes dans une même couleur. Les parties durent à peine 10 minutes…et si vous êtes plus que 4 joueurs, ajoutez simplement un second jeu.



✶ <u>MAGIC DANCE</u> (LA DANSE DES SORCIERES) code 11846 Ravensburger, 2 à 6 jrs, 7 ans-adultes
Un million d'exemplaires vendus, c'est dire qu'un tel jeu se glisse bien dans le plaisir des familles ! Un succès justifié par cette histoire bon enfant qui fait danser des sorcières sur la montagne au solstice d'été. Mais le petit matin pointe et chacun doit reconduire les sorcières de sa couleur vers son pays. Le problème, c'est qu'une sorcière ressemble à une autre sorcière et dès qu'elles sont toutes dans la danse, bien malin est celui qui peut encore dire où sont les siennes. Heureusement que certains moments de la règle permettent de vérifier l'identité d'une sorcière : le double six, par exemple. Pourtant, ici encore, la règle se fait conviviale : toute sorcière vérifiée doit être montrée aux autres joueurs. Il reste enfin une surprise de taille : la possibilité d'user de magie et de faire reculer certaines sorcières. La danse des sorcières, c'est un jeu où on rit beaucoup de soi-même. Sans doute un jeu de mémoire… mais comptez surtout sur la pagaille et la bonne humeur qui s'installent à tous les coups ! <u>Durée</u> 25 à 40 minutes.

<u>LES MONSTRES S'ENFUIENT</u> code 16410 (Heidelberger, 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans)

Les monstres en mal d'espace se cherchent une autre planète. Bondissant dans le vide interplanétaire, nous suivons leur voyage en tentant de l'influencer. En effet, en fin de partie, la place occupée par les monstres dont nous défendons secrètement les couleurs, rapporte des points en fonction de leur rang : le plus en avant vaut un point négatif, le second 3 points, le troisième 2 points, le quatrième 1 point et le dernier rien du tout. Les rounds sont dès lors très actifs, chacun utilisant au mieux les cartes qui passent entre ses mains pour accélérer ou ralentir un monstre, pour piquer une carte à un adversaire ou créer des permutations inattendues sur le plateau. C'est rapide et joyeux ! Avec des illustrations du même auteur que « La chasse aux monstres ». (<u>durée</u> : 15 minutes)

✶✶ <u>MOLKKY</u> jeu national finlandais (Tactic, 2 à 20 joueurs)

La pétanque nordique. 12 quilles numérotées sont posées à 3 m des joueurs. Au moyen d'une bûche, le joueur fait tomber les quilles et collecte les points. But du jeu : arriver à 50. Mais… la règle dit ceci : *on ne reçoit les points d'une quille que si on la renverse toute seule*. Une quille 12, dans ce cas, vaut 12 points. Or, dans de nombreuses situations, une quille en renverse une ou plusieurs autres. Dans cette situation, chaque quille renversée ne vaut qu'un seul point.

Les quilles, poussées par la bûche, roulent et ne sont relevées que là où elles s'arrêtent. Ainsi les quilles s'éloignent et le jeu demande plus d'adresse. Enfin, dernière et magnifique règle : il faut exactement « 50 points » pour gagner. Et qui les dépasse, reçoit une amende de « -25 points ». Un jeu parfait pour petits ou grands nombres, court (15 minutes) et intergénérationnel à souhait.

Nous proposons une version en cageot, construite en Finlande et une version asiatique appelée Number Kubb (mais c'est bien un mölkky)

Version européenne avec cageot : code 14334
Version asiatique avec sac : code 9229

<u>MASCARADE</u> code 12085 (3 à 13 jrs, Repos Production, à partir de 9 ans)

Bruno Faidutti est l'auteur de Citadelle. Après deux dizaines d'années sans production majeure, il nous offre un jeu qui ressemble à Citadelle mais qui s'en différencie par une autre manière de gérer le secret des cartes. Et cela donne un jeu puissant, joyeux, bourré de bluff, avec pour gagnant celui qui usera du mieux le pouvoir des personnages pour devenir le plus riche.

En début de partie, chacun reçoit une carte de personnage dont tous connaissent l'identité : roi ou reine, juge ou fou, mendiant ou paysan, inquisiteur ou espionne, évêque ou voleur, tricheur ou sorcière. Ces cartes sont ensuite retournées, soit devant les joueurs auxquelles sont attribuées en début de partie, soit comme réserve au centre de la table. Puis l'embrouille des identités commence puisque les 4 premiers joueurs vont échanger leur carte avec celle d'un autre, sans bien sûr les regarder ou les révéler.

Les actions sont du jeu sont très simples, ce qui permet d'entrer facilement dans la règle. Un joueur dont c'est le tour peut soit regarder sa propre carte, soit l'échanger ou faire semblant de l'échanger sous la table avec celle d'un autre joueur, soit encore déclarer avec autorité qu'il est présentement un certain personnage. Cette annonce ne doit pas spécialement correspondre à la réalité. Un joueur peut déclarer qu'il est le juge alors qu'il ne l'est peut-

être pas. Si personne ne conteste l'identité qu'il prétend, il active le pouvoir du personnage et reçoit des pièces d'or ou vole, met à l'amende ou perturbe le jeu d'une manière ou d'une autre. En revanche, si d'autres prétendre être ce même personnage, tous les prétendants doivent dévoiler leur carte : ceux qui ont menti sont alors à l'amende tandis que celui qui était dans la vérité, perçoit l'avantage de sa carte.
Jouable de 2 à 13 joueurs – quels bons nombres ! -, Mascarade puise sa force dans l'audace et le bluff, avec cette merveilleuse manipulation qu'on opère sous la table ! Les cartes sont superbement dessinées, ce qui permet à chacun de s'investir dans l'ambiance de personnages sournois ou mystérieux, grandiloquents ou simples mais dangereux. Ce matériel élégant, bien tassé dans une petite boîte, nous vient de l'éditeur belge Repos Production qui sélectionne et améliore avec soin les prototypes qu'on lui confie.

✶ MIMIKRI code 14494 (Zoch, 2 à 4/6 joueurs, à partir de 8 ans)

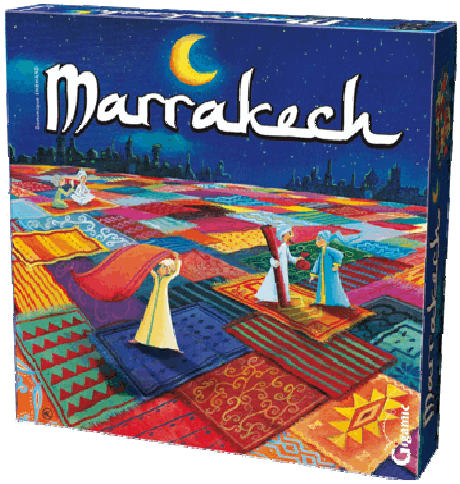
La magie de Mimikri, c'est de transformer cinq animaux en une multitude de papillons. Glissez la carte de la grenouille ou du caméléon dans le petit appareil à miroir et, soudain les motifs et les couleurs de leur corps se transforment en ailes de magnifique lépidoptère ! Retirez à présent la carte, tournez-la d'un quart de tour et glissez-la à nouveau dans le petit appareil : un autre papillon apparaît. Ainsi, avec les cinq cartes disponibles, vous pourrez créer 20 papillons différents…

Dans le jeu, vous poursuivez deux objectifs : trouver parmi 20 illustrations le papillon que vous faites apparaître dans la glissière à miroir ; ensuite, plus tard dans la partie – ce qui sera légèrement plus difficile -, créer un des papillons dont l'image n'a pas encore été formée par un joueur. La règle de jeu est très fluide car chaque fois que vous vous trompez, la main passe au suivant qui s'appuie sur votre erreur pour trouver la bonne carte. En fin de compte, celui qui aura la plus grande collection de papillons sera le gagnant. Nous sommes dans un jeu inclassable même s'il fait appel à la mémoire. Il stimule notre sens de l'observation – certains papillons se ressemblent étrangement – et notre sens de l'orientation. Au passage, il nous étonne et nous émerveille. Durée : 30 minutes

MAUNAU KEA code 3729 Hutter - Gigamic (2 à 4 jrs, à partir de 9 ans)

Dans **Mauna Kea**, la première partie vous surprendra. Le volcan crache sa lave de tous les côtés et vous fuyez vers le rivage en évitant d'être coincé ou recouvert par les coulées de lave. Gardez pourtant votre sang froid car, en chemin, vous aurez l'occasion de ramasser des totems et des objets abandonnés par les cultures qui vécurent là-bas. Le but est donc de rester envie et d'embarquer sur des bateaux parfois très étroits les trésors que vous aurez récoltés. Le jeu fonctionne sur un système de tuiles « paysage » que les

joueurs posent sur les flancs du volcan afin de s'ouvrir une route vers la côte. Mais en les piochant dans un sac, ils tombent régulièrement sur des tuiles « lave » qui doivent être posées dans le prolongement des quatre coulées qui s'échappent du cratère. Ces coulées sont relativement volages, tournent, se glissent les unes sous les autres et surprennent donc les aventuriers qui pensent être à l'abri. La seconde phase du jeu commence quand l'éruption s'arrête et les joueurs s'empressent alors de rallier les quelques barques encore disponibles. Le jeu est fluide, rapide, intéressant. Les règles de **Manau Kea** sont bien expliquées et faciles à comprendre. C'est un bon jeu familial, avec une fameuse dose de tension durant sa première demi-heure, ce qui ne convient pas toujours à des enfants de 8 ou 9 ans.

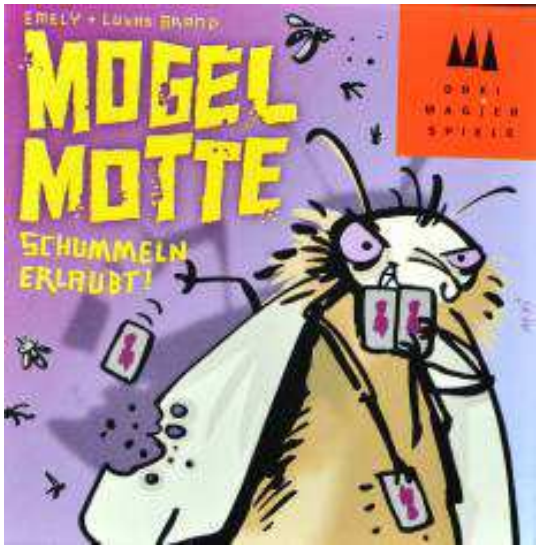


MARRAKESH code 5797 (Gigamic, 2 à 4 jrs, 8 ans et +)

Un jeu apprécié par tous les publics. Sur la place de la ville marocaine, les tapis sont couchés et forment une fresque colorée. Chaque marchand pour récolter des points, recouvrent en partie les tapis adverses pour former la plus grande zone dans sa couleur. Avec un beau matériel en tissu, Marrakesh propose des règles simples, vite comprises et séduit par ses pièces de jeu inhabituelles. (Durée : 20 minutes)
(existe aussi en format XXL)

MYSTERIEUSE ETOILE FILANTE code 18070 (Drei Magier 2012, 1 à 5 jrs, dès 6 ans)

Ce jeu est une autre présentation de Klickado. L'étoile qui se forme tout au long de la partie naît de l'adresse des joueurs. Accrochée à une barre métallique, le cœur d'une étoile n'attend que ses rayons ! Chaque joueur, à tour de rôle, y accroche les baguettes jaunes dont il a reçu une certaine quantité en début de partie. Ces rayons en bois sont en trois longueurs différentes. Les plus longues ont un point métallique qui permet de les accrocher facilement au cœur de l'étoile car celle-ci est en réalité un aimant puissant. Mais les autres ! Avec adresse, les joueurs devront les faire tenir sur la structure qui entoure progressivement la mystérieuse étoile. Cela donne un joli bouquet de filaments qui partent dans tous les sens et dont l'équilibre précaire et les mouvements inattendus concourent à créer des parties pleines de suspens. Lorsque le jeu est joué le soir, il ne faut pas manquer d'éteindre la lumière car le cœur de l'étoile est phosphorescent et donne ce petit plus qu'on aime dans les jeux ! (Durée : 20 minutes)



✶✶ MITO code 18071 (Drei Magier, 2 à 5 jrs, à partir de 8 ans)
Inventé par deux enfants, fils et fille d'auteurs de jeux, Mito fait partie de ces petits jeux d'ambiance comme on en veut beaucoup ! En effet, sous certaines conditions, il est permis d'y tricher ! Chacun reçoit des cartes d'insectes dont il doit se débarrasser. Il peut le faire légalement quand vient son tour en posant une carte sur la « crapette » en cours : sur une carte peut être posée une carte de valeur immédiatement inférieure ou immédiatement supérieure (sur une carte 4 peut être posée soit une carte 3 soit une carte 5). Seule exception : toute carte ayant une mite comme illustration ne peut être

posée ! Pour s'en débarrasser, les joueurs n'ont d'autre possibilité que de la faire disparaître sans que personne ne s'en aperçoive : en la laissant tomber par terre, en la recouvrant d'une autre carte, en la glissant dans sa manche, etc, selon leur meilleure imagination. Pas si facile cependant car un des joueurs a le rôle provisoire de la surveillante punaise. Il guette les tricheurs et quand il en pince un, lui fait un double cadeau : il lui refile son rôle de surveillante avec en sus une mauvaise carte en bonus. Les parties sont pleines de rire et d'autant plus que la pose de certaines cartes entraîne des actions qui font que de nouvelles cartes affluent ou que d'autres circulent. Le jeu a reçu le prix 2012 du meilleur jeu d'enfant en Allemagne. (durée : 15 minutes)

MAH JONG code 1421 (Chine, 3 à 4 jrs, à partir de 7 ans)

Ce serait trahir les beaux souvenirs de nos enfances que de proposer un Mah Jong en plastic. **Ce Mah Jong-ci est en « os-bambou »**. Cela veut dire que des plaquettes d'os ont été insérées sur des petits blocs en bambou. Cela donne un matériel magnifique qui nous fait jouer avec les vents de Chine. Le Mah Jong est un jeu traditionnel dont la règle est souvent restée en mémoire chez nos aînés. Apprenez donc avec eux ou rendez-leur ce rendez-vous de bonheur. Notre Mah Jong est présenté dans un coffret en tissu, avec fermeture à l'ancienne. Même les jetons pour compter sont en os.

NADA (Blue Orange, 2 à 10 joueurs, à partir de 7 ans)

Les jeux de base comme Dobble sont rares. Nada en fait partie. Ce jeu composé de 18 dés blancs et 18 dés oranges jouent aussi sur la ressemblance. Lorsqu'ils ont tous été lancés en même temps, chaque joueur essaie de nommer un motif qu'on trouve à la fois sur les dés blancs et sur les dés oranges (sur les faces supérieures). Ce qui n'est pas si facile pour les nouveaux-venus car les motifs ne sont pas nets et un papillon ressemble parfois à un lapin ou un palmier. Le plus rapide - s'il ne s'est pas trompé – emporte tous les dés concernés. Il y a cependant des situations où aucune similarité n'est trouvable. Dans un tel cas, il faut crier NADA ! et si c'est bien juste, ce joueur-là emporte tous les dés encore présents sur la table. Le jeu se joue en trois manches. C'est simple, rigolo, actif… bref bourré de qualités pour dégeler un groupe !

✶ OPERATION AMON-RE code 15988 (Haba, 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans)

Quatre cambrioleurs pénètrent dans un musée égyptien et tentent d'y dérober, dans la salle centrale, le fabuleux masque du pharaon Amon-Rè. Mais le musée, en l'absence des gardiens, est protégé par de multiples barrières photoélectriques. Pourtant rien n'arrête les cambrioleurs, alias les joueurs : ils sont intelligents et tentent de trouver,

code après code, celui de chaque barrière. Qui, de cette manière, sera le premier à parvenir dans la salle du trésor ? Un itinéraire, protégé par une quinzaine de barrières électromagnétiques, mène à la salle du trésor. De manière aléatoire, chaque barrière reçoit un code en début de partie. Pour le découvrir et désamorcer l'alarme, le joueur lance cinq dés et tente de trouver dans les résultats affichés une opération mathématique dont le résultat correspond au nombre apparent sur la barrière. Pour cela, il peut additionner, soustraire, multiplier et même combiner plusieurs de ces opérations. Ainsi avec des dés affichant 7, 3, 1, 2 et 8, il obtiendra 19 s'il multiplie 7 par 2 et y ajoute le 3 et le 1. Il s'attaque ensuite à la barrière suivante et relance pour cela les 5 dés. Parfois, face à lui, deux couloirs différents s'offrent à sa témérité. A lui de voir vers lequel les dés lui sont le plus favorable.
Un jeu mathématique, certainement, mais réussi tant dans son graphisme que dans le mystère qu'il nous invite à explorer au moyen de quelques dés à ordonner !

<u>OH CARDS</u> code 16948 (utilisation par des animateurs pour groupe à partir de 12 ans)

L'éditeur allemand « OH » est très connu dans le milieu des thérapeutes et en *développement personnel*. Ses jeux de cartes sont traduits dans des dizaines de langues.

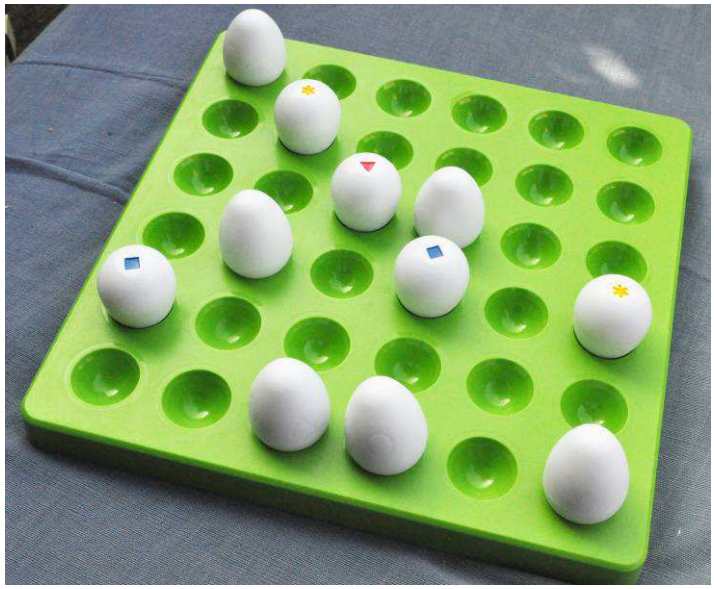
Ses trois jeux les plus connus sont les OH CARDS, ainsi que Persona et Personita.
Dans OH CARDS, l'animateur choisit une carte à thème (l'amour, la dispute, la violence…) et étale tout autour de très belles cartes représentant des symboles ou des attitudes. Par exemple, un couple qui danse, un groupe, un âne lourdement chargé, un clown…
Chaque participant cueille une carte sur la table et la pose sur la carte à thème en expliquant son choix. Il s'agit évidemment d'un photo langage… mais il se fait que le type d'illustration proposé a quelque chose d'idéal pour provoquer des choix et des réactions.
Dans Persona, différentes manières de jouer sont proposées. La première est de se mettre dans la peau d'une personne dont on tire la carte. On devient ainsi une vieille femme noire d'un bidonville de Prétoria ou un savant nébuleux, une coquette ou un homme au visage peu avenant. En entrant dans cette identité, chacun raconte aux autres *qui il est* et *ce qu'il a vécu ou vit en ce moment*, faisant ainsi l'expérience d'entrer dans la différence et de l'expérimenter. Le mécanisme du jeu fait ensuite que les différents joueurs se rencontrent et interagissent sur leurs histoires mutuelles. Employé par les thérapeutes, Persona se prête à d'autres exercices pour évoquer ses peurs, ses sympathies ou ses relations aux autres.
Dans **<u>Persona</u> (code 5885**, à partir de 12 ans), ce sont tous des visages d'adultes qui sont proposés tandis que dans **<u>Personita</u>** (**code 11702**, pour thérapeutes pour enfants), ce sont uniquement des visages d'enfants.
Chaque jeu est complété par des cartes qui permettent soit d'exprimer des relations, soit de reconnaître des émotions dans les postures du sculpteur Giacometti.
En tout, des jeux inhabituels, argumentés par des modes d'emploi ouvrant de nombreuses pistes aux animateurs et aux formateurs selon leurs compétences.

<u>POM POM</u> code 12754 (Opla, 2 à 4 jrs, à partir de 8 ans)

Opla est un petit éditeur français dont le second jeu sur les migrations des oiseaux vient de paraître. Si ce dernier jeu se révèle être très calculatoire et donc relativement ennuyeux, le premier jeu de cet éditeur mérite notre attention car il y a une harmonie entre les règles proposées et le thème défendu par Pom Pom. Pom Pom est un jeu de cartes sur les paniers bio. En fin de partie, un calcul rapide permettra de déterminer celui qui gagne. Mais qui dit panier bio, dit aussi quelques principes qu'on respecte dans cet art de se nourrir : à chaque saison correspondent certains légumes et certains fruits (on ne mange pas des fraises en hivers) ; mais encore « la juste mesure » de ce dont on a besoin pour ne pas gaspiller ou laisser pourrir.

Printemps, automne, été et hiver se succèdent dans Pom Pom. Pour chaque saison, le joueur doit confectionner un panier bio avec un fruit et un légume qui lui correspondent. S'il cueille davantage, il a intérêt à s'en débarrasser avant la fin de la partie, car les surstocks valent des points négatifs. Quatre marchés jalonnent aussi la partie, permettant à chacun de vendre ses paniers bios. Certains fruits ou légumes ont plus de valeur et chaque joueur cherchera donc à garnir ses paniers en conséquence. Enfin pour pigmenter la partie, 4 calamités sévissent : la grêle et la sécheresse, le gel et la gourmandise des campagnols.

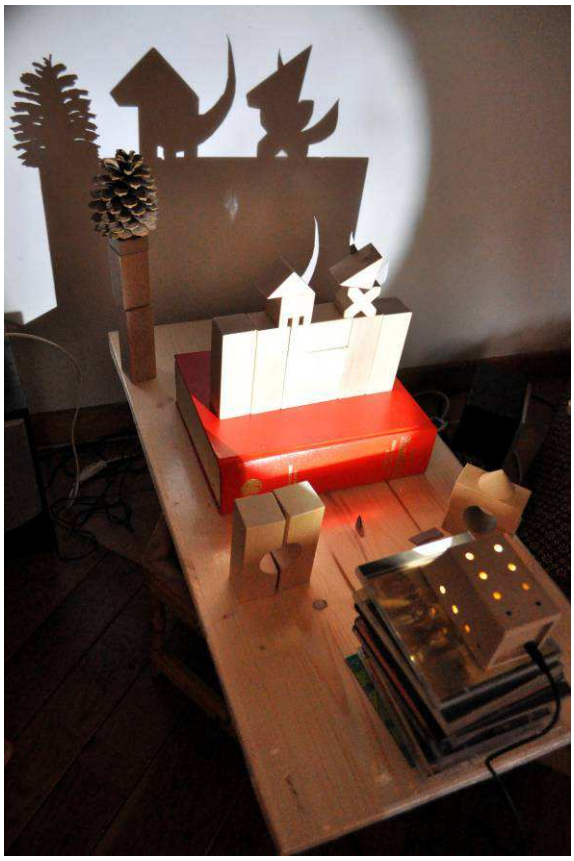
En tout, un excellent jeu de cartes à mettre entre toutes les mains soit pour renforcer des attitudes soit pour les initier !



<u>OVO</u> code 13093 (Gigamic, 2 à 4 jrs, à partir de 7 ans)

Gigamic quitte le bois pour le plastic, ce qui lui permet de réaliser son nouveau jeu OVO. Sur un plateau vert pomme, les joueurs occupent chacun un coin du carré avec 4 œufs qui affichent leur symbole personnel. Durant la partie, ces œufs font un voyage d'alvéole en alvéole (de case en case) jusqu'au coin opposé puis reviennent vers leurs points de départ. Le premier qui réussit cet aller-retour, gagne la partie. La manière de progresser est celle de l'étoile chinoise : on saute au-dessus d'un autre œuf et le saut multiple est permis. Lorsqu'un œuf arrive dans un camp adverse, il est immédiatement retourné : cela veut dire que le symbole de son propriétaire devient caché. Le jeu se corse dès cet instant puisque les joueurs peuvent jouer avec tous les œufs dont le symbole est invisible. Mémoire, perturbation, distraction, stratégie… se donnent rendez-vous pour semer la pagaille. Rien ne ressemble plus à un œuf qu'un autre œuf et une certaine concentration est nécessaire pour suivre le voyage rebondissant de ses quatre œufs ! Se joue aussi à deux, avec 6 œufs. Durée : 20 minutes. A partir de 6 ans.

✶✶ <u>PROFILO</u> code 8787
<u>Le projecteur d'ombres</u>



Etonnant petit projecteur qui s'emporte partout et qui vous permet d'enchanter votre public avec un spectacle d'ombres. Mis au point par un Italien poète, ce projecteur LED ne consomme rien et projette des ombres d'une précision parfaite… même sans obscurité complète. Ces ombres, vous les construirez de manières diverses. Sans doute, au début, en découpant des formes dans du carton. Mais très rapidement, votre imagination ou les exemples donnés vous mèneront vers l'utilisation d'autres matériaux. Avec mes petits enfants, nous avons commencé par des ombres provenant de constructions avec des blocs en bois, en duplos ou en playmobil. Puis, la créativité aidant, nous avons ajouté à ces matériaux ou à des objets usuels (louche, tasse, cuillère à salade) des bouts de carton découpé, ce qui a provoqué de nouvelles formes : la cuillère devenait une tulipe, les tasses se transformaient en masque de monstre… Le plus étonnant vient cependant ce que le concepteur nous apprend : les différents angles de projection de la lumière créent des ombres différentes alors que le projecteur éclaire strictement les mêmes objets. Ainsi tel angle donne une ombre hétéroclite tandis qu'un autre angle aligne les mêmes objets de telle manière que l'ombre d'un écureuil apparaît. En Italie, cet art de l'alignement est époustouflant et nous donnons dans notre mode d'emploi l'adresse italienne d'un site dédié à de telles réalisations. Nous avons vendus une trentaine de projecteurs Profilo entre avril et décembre 2012. Les utilisateurs nous parlent avec plaisir de leurs propres expériences et de la magie qu'ils créent dans les ateliers menés avec ce petit projecteur. Alimentation sur le secteur, par l'intermédiaire d'un transformateur livré avec le projecteur. Rainure dans l'avant du projecteur pour y glisser des caches de couleur.

PINGU PARTY code 13069 (Amigo, 2-4 jrs, dès 8 ans)
De manière étonnante, ce jeu – en passant d'une grosse boîte à une édition compacte où les figurines sont remplacées par des cartes – devient fluide et nous arrache des parties vivantes et volages. Et de fait, le jury allemand l'a nominé sur sa liste 2008 ! Il ne s'agit pourtant que de poser des cartes pingouins qu'on tient en main, en respectant 2 règles : la première est qu'on peut tout faire sur la première rangée des 8 emplacements qui forment la base d'une pyramide ; la seconde est qu'aux étages supérieurs, la carte doit avoir une connexion de couleur avec une des 2 cartes qui se trouve sous elle. Grimper, bloquer, soupirer… vous éprouverez toutes ces émotions en jouant à ce petit jeu qui convient à tant de monde ! **Durée** : 10 minutes

✶ LE PENDULE DE SABLE code 5145
Nous en faisons l'expérience chaque jour au magasin. Quelqu'un se tient là, tranquille, s'émerveillant des fresques dessinées par le pendule. Fascination devant le mouvement régulier, devant les dessins qui se forment et se déforment. Entrée dans le silence… Ce pendule mesure 1,80 m de haut, se pend à un crochet bien stable et devient un ingrédient de l'accueil dans les halls d'entrée. Livré à plat, facile à envoyé. Vasque en métal. Réglage précis de la pointe grâce à un vissage d'horloger.

✶ PRIVACY code 12826 (Gigamic, 6 – 12 jrs, ados - adultes)

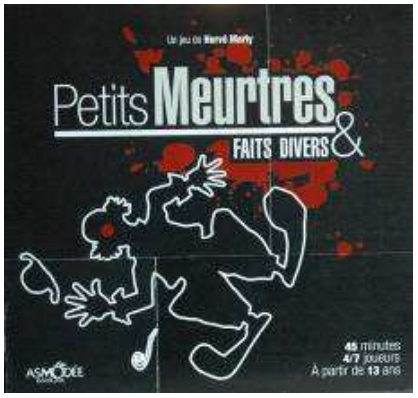
Privacy : un jeu de découverte des autres avec 400 questions tantôt surprenantes, tantôt intimes, tantôt drôles. Par exemple : Dormez-vous nu ? Avez-vous déjà fumé un joint ? Avez-vous déjà répondu au téléphone pendant que vous faisiez l'amour ? A chacun de choisir, parmi les 6 questions de la carte qu'il tient en main, celle qui lui convient (la possibilité existe donc d'écarter celles que nous n'aimeriez pas). Outre cela, le jeu – et c'est sa force – respecte l'anonymat des avis. Ce que vous direz sera noyé dans le panier des réponses qu'on met secrètement dans une boîte aux lettres. Bien au-delà du dévoilement, le but du jeu est d'ailleurs de pressentir combien de participants auront répondu « oui » à la question posée. Si votre estimation est juste ou que vous êtes proche du résultat exact, vous gagnerez des points. Que de surprises et d'étonnements, sans compter les commentaires qui fusent et qui provoquent de grands éclats de rire. Durée : 30 à 45 minutes

PENTAGO code 1832 (2-4 jrs, 8 ans-familial)

Pentago est un jeu suédois composé de 4 carrés de bois présentant chacun 9 alvéoles (3x3) Ces carrés sont eux-mêmes disposés de façon à former un grand carré de 6x6. Deux joueurs placent, tour à tour, une bille (noire ou blanche) dans une alvéole libre, puis ils font pivoter l'un des carrés d'un quart de tour dans le sens de leur choix. La seule restriction est qu'ils n'ont pas le droit d'effectuer le mouvement exactement inverse du joueur précédent. Le premier joueur qui parvient à aligner 5 billes (avant ou après le mouvement) a gagné. Il existe également une version qui permet de jusqu'à 4. Elle est constituée de 6 carrés de 3x3, forment un rectangle. Le principe d'alignement reste exactement le même. Primé en divers endroits. Très beau matériel en bois. Durée : 10 minutes
(Existe aussi en version 2 joueurs et en plastic)

✶ PETITS MEURTRES ET FAITS DIVERS code 12052 (Asmodée, 5 à 7 jrs, ados- adultes)

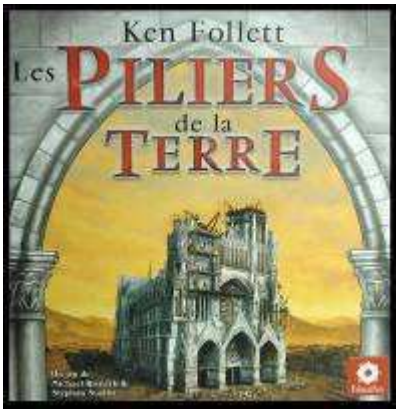
Un remarquable jeu d'enquête de Hervé Marly, l'un des co-auteurs du jeu des Loups-Garous. Si vous recherchez de l'ambiance pour un nombre limité de joueurs, n'hésitez pas ! Un joueur prend le rôle de l'inspecteur et, sur un fond de fait divers différent lors de chaque partie, il interroge les autres joueurs qui sont ses suspects. Chacun, pour se défendre, doit glisser dans ses réponses 3 mots qui sont semblables pour tous les innocents et différents pour celui qui est le coupable. En écoutant et en recoupant, l'inspecteur essaie ainsi de découvrir le coupable. Le jeu se joue avec des agendas que chacun ouvre discrètement à la date épinglée par l'inspecteur et trouve ainsi tous les renseignements dont il a besoin pour se défendre : son identité (boulangère, psychiatre, voisin, …), sa culpabilité éventuelle et les mots qu'il doit intégrer dans ses réparties. Clairement inspiré de l'excellent Carabistouille et pourtant très personnel. Ambiance et rires garantis pour tous ceux qui se laissent aller… De 20 minutes à beaucoup plus, selon le désir du groupe.



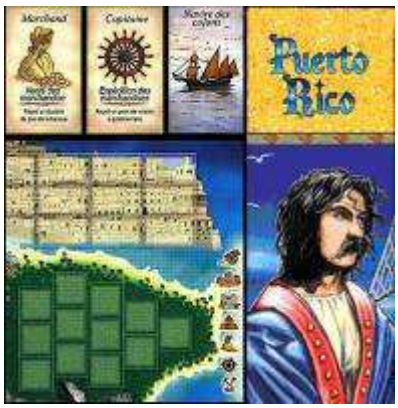
PETITS MEUTRES ET FAITS DIVERS n° 2 : disponible 11666

✶ LES PILIERS DE LA TERRE code 12017 (Filosofia, 2 à 4 jrs, 10 ans-adultes)

Liste des meilleurs jeux allemands en 2007. Vous voici sur le chantier d'une cathédrale, dans le sud de l'Angleterre. Un jeu puissant durant lequel vous partagerez votre enthousiasme et votre stratégie avec des ouvriers dans les carrières et des artisans sur les différents chantiers. Mais que privilégier ? 14 lieux différents vous obligent constamment à choisir soit ce qui vous rapporte immédiatement des points de victoire, soit ce qui décuplera ceux que vous aurez plus tard. Sans compter que chaque joueur ne devrait jamais perdre de vue la menace des impôts qui pèsent ou d'un événement inattendu qui appauvrit les bâtisseurs sans réserve. En mêlant un système de tirage au sort à un développement de jeu très serré, les auteurs nous entraînent dans un jeu passionnant et, étonnamment, peu long. Durée : 1 h 15

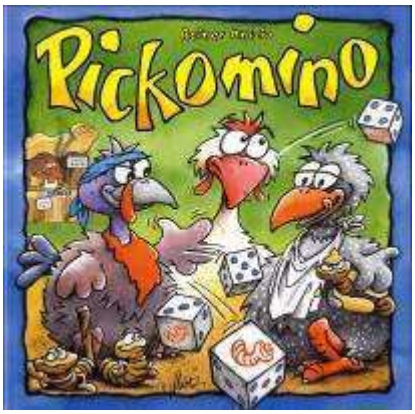


✶✶ <u>PUERTO RICO</u> code 9895 (Alea, 12 ans et +, 2-5 jrs) ©



EDITION, avec REGLE POUR 2 JOUEURS ! Un jeu couverts de prix, unanimement salué, et pourtant que de joueurs qui ne le connaissent pas ! Nous sommes chacun responsable d'une île sur laquelle pousse du café, du tabac, du maïs, de l'indigo et de la canne à sucre. Mais ces récoltes ne valent rien si elles ne sont pas coupées puis manufacturées. Nous aurons donc besoin d'engager de la main d'œuvre et de les amener dans des bâtiments pour les traiter ou les raffiner. Chacune de ces actions sera possible en son temps. En effet, durant chaque tour de jeu, les joueurs endossent des rôles qui permettent l'une ou l'autre de ces actions. Or c'est ici que se noue la grandeur de Puerto Rico : chaque fois que quelqu'un choisit un rôle (l'artisan, le planteur, le marchand, l'intendant…), tous les autres joueurs peuvent profiter de ce rôle en pratiquant des actions du même type (produire, planter, vendre, engager…). Les îles se développent donc. Ca sent bon la moisson, l'or, le commerce ! De superbes bâtiments surgissent. Chacun choisit ce qu'il veut : des haciendas, des grands ou des petits marchés, des entrepôts, un hospice, un bureau de douane… Jusqu'au jour où arrivent des bateaux. C'est alors la cohue au port : chacun tente d'y placer les marchandises qu'il a produites, en sachant bien deux choses : 1. il n'y a pas toujours de place dans les cales pour tout ce qui est produit. 2. Ce qui ne sera pas embarqué sera mangé par les rats ! Que de possibilités dans ce remarquable jeu de gestion ! Il n'est pourtant guère facile d'accès car la lecture de sa règle est décourageante. Non qu'il soit difficile à jouer… (Comme dans Catane, on y trouve un rythme régulier) mais les choix qu'on peut y faire sont tellement nombreux que sans les pratiquer, ils semblent une montagne. Un seul conseil donc : découvrez Puerto Rico avec des joueurs qui connaissent déjà le jeu. <u>Durée</u> : 2 heures

✶✶ <u>PICKOMINOS</u> code 10777 Zoch/gigamic, 9ans-adultes, 2 à 6 jrs ©



Les pickominos sont des dominos à gagner. Sur chacun, il y a 2 informations : le nombre de vers de terre qu'on gagne en détenant ce pickomino (de 1 à 3) et le nombre qu'il faut obtenir aux dés pour gagner le pickomino. Pour gagner un pickomino, on lance 9 dés. Parmi ceux-ci, en respectant une logique de triage (jamais 2 fois la même valeur), le joueur en retient certains puis relance les autres. Le jeu est délicieux, porté par l'espoir de faire de bons résultats, par l'intuition ou la déception, par les encouragements des autres joueurs et le droit de voler chez eux dans certains cas. Le matériel en résine est agréable au toucher et présenté dans une jolie petite boîte. Ce jeu fait partie, selon nous, des meilleures nouveautés de 2005. <u>Durée</u> : 10 à 30 minutes

<u>PYLOS</u> code 359 (Gigamic, 2 jrs, à partir de 9 ans)

Je suis toujours émerveillé par les premiers jeux que Gigamic nous fit découvrir : parmi ceux-ci se trouve l'excellent PYLOS, cette très belle pyramide de billes en bois qu'on construit à deux. Les règles sont simples (poser une bille, former des carrés, récupérer des billes, monter d'étage…) et pourtant le jeu nous mène à de très bons niveaux de stratégie. But du jeu : être celui qui pose une bille de sa couleur tout en haut de la pyramide. Un classique indémodable comme ses frères de collection : QUARTO, QUORIDOR et QUIXO. <u>Durée</u> : 10 à 20 minutes

<u>VERSION GEANTE DE PYLOS</u> : code 8830

✶ <u>PITCHCAR</u> code 9502 (Ferty, 2 à 8 jrs, 6 ans-adultes)

Pitchcar (anciennement appelé Carabande) est un circuit de formule 1 qu'on peut construire de manières diverses. Ce ne sont pas des bolides qui y font la course mais des pions bien arrondis que les joueurs font avancer en leur donnant des

pitchinettes du bout des doigts. Un jeu d'adresse spécialement dans les courbes où les joueurs exploitent les bords extérieurs pour rebondir et gagner du terrain. Il n'est pas rare qu'un bolide sorte du circuit ou en pousse un autre : il faut alors se référer à la règle pour savoir où repositionner les pions. Un jeu très apprécié par toutes les catégories d'âge. En montant et démontant souvent les circuits, une certaine usure apparaît aux connections des pièces : elle est due au matériau employé (du MDF) mais ne gêne en rien le jeu. En règle générale, on optera pour le modèle normal. Mais si vous aimez les casse- tête ou que vous désirez l'emporter en vacances, sachez qu'il existe un modèle mini, exactement pareil mais en format réduit. Une extension avec un pont est également proposée.
Modèle normal : code 9502 Extension pour modèle normal : code 8298
modèle mini : code 10796 Extension pour modèle mini : 10855

BODY PARTY (Cocktailgames, 5 à 11 joueurs, à partir de 7 ans)

Je d'ambiance, pour le moins physique ! Chaque duo de joueurs reçoit, à tour de rôle, une carte qu'il doit maintenir par pression entre deux parties du corps de l'un et de l'autre. Ainsi, si votre couple reçoit Ventre – Pied, la carte doit être maintenue d'un côté par un ventre et de l'autre par un pied ! Si la première acrobatie est facile, la seconde carte (puis la troisième) vient tout compliquer car toutes les cartes pressées doivent « tenir » en même temps. Chaque manche est faite d'une carte qui s'ajoute dans chaque couple… et c'est au duo qui tiendra le plus longtemps dans cette surenchère qui l'emportera. C'est drôle et déganté ! Durée : 20 minutes

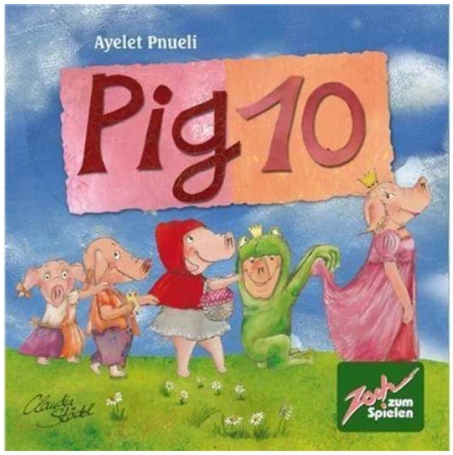
PANIC LAB (Gigamic, 2 à 8 jrs, à partir de 8 ans)

Panic Lab – chaudement recommandé par les logopèdes – propose une chasse aux amibes. Certaines se sont échappées d'un laboratoire et bien malin est celui qui les attrape avant tout le monde. Un cercle de cartes est formé sur la table. Ces cartes affichent soit des amibes (des rampantes et des dressées, des oranges et bleues, des rayées et des à pois) soit des laboratoires (un vert et un bleu), soit encore des soupiraux ou des machines. Chaque nouvelle recherche est enclenchée par un lancer de quatre dés. Les trois premiers définissent une amibe bien précise : par exemple, orange, rampante, avec motif rayé. Le quatrième dé indique de quel laboratoire cette amibe s'est échappée et dans quel sens. En prenant en compte tous ces éléments, les joueurs repèrent le labo et remontent dans le bon sens le cercle formé par les cartes. Ils cherchent ainsi à poser le doigt au plus vite sur l'amibe correspondant aux dés. Parfois c'est facile mais souvent c'est plus tordu qu'il n'y paraît ! En effet, si un soupirail se présente, c'est que l'amibe y a plongé, suivant un chemin souterrain jusqu'au soupirail suivant. Et si une machine à transformer est illustrée sur une case qui mène à l'amibe, il faut en tenir compte car elle a transformé un élément de l'amibe en son contraire : couleur, motif ou forme. **Panic Lab** remue bien les méninges et vous aurez d'autant plus de plaisir que vos adversaires seront à votre hauteur. A partir de 8 ans. De 2 à 12 joueurs. Durée : une dizaine de minutes.

PIRATISSIMO code 10856 (Selecta, 2 à 4 jrs, à partir de 6 ans)

On gagne rarement dans ce jeu en ne respectant pas une juste mesure. Même si le bateau d'un joueur peut emporter de nombreux trésors, mieux vaut laisser de la place disponible pour les surcharges que ne manqueront pas de lui envoyer ses adversaires. Il n'est pas rare, en effet, qu'un bateau sombre sous la charge, soit

qu'il ait fait une mauvaise rencontre, soit qu'un des nombreux typhons de la partie le fasse valser dans le vent et la tempête. Liste des meilleurs jeux d'enfants 2006 en Allemagne. Durée : 30 minutes

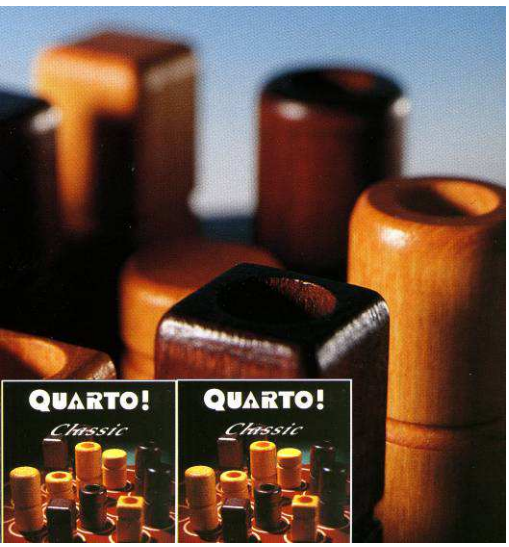


PIG 10 code 15953 (Gigamic, 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans)
Petit jeu joliment illustré travaillant sur le passage à la dizaine. Simple et épatant pour entraîner nos enfants.

✶✶ QUORIDOR code 4503 (Gigamic, 7-11 ans, 2 jrs)
... est un jeu merveilleux que nous vous conseillons de manière prioritaire dans une sélection. Chaque joueur tente de rejoindre la rive opposée en optant à chaque tour pour l'une ou l'autre manœuvre : soit avancer son pion, soit poser une barrière. Ainsi se crée un véritable labyrinthe, différent à chaque partie, qui se referme parfois comme un piège sur les pions de celui qui l'a construit. La présence d'un troisième ou d'un quatrième joueur hausse le jeu de plusieurs crans car le danger vient alors de tous les côtés. Méfiez-vous également (ou exploitez cette caractéristique) du nombre impair des cases : les bons joueurs auront vite compris que le cœur du jeu repose sur cette ambiguïté, tant pour se protéger que pour percer des couloirs... Durée : 15 minutes

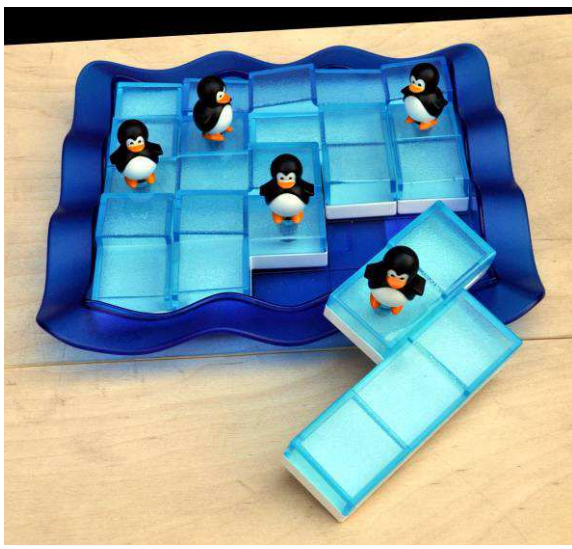
VERSION GEANTE DE QUORIDOR : code 1833 (60 x 60 cm)
VERSION MINI : code 6330

✶ QUARTO Code 360 (Gigamic, 2 js, 9 ans-adultes)



Un grand classique pour 2 joueurs dont les règles très faciles : Les pièces blanches et brunes appartiennent aux 2 joueurs. Les joueurs cherchent à former une ligne complète dans laquelle les 4 pions ont au moins une caractéristique commune. Un joueur ne choisit pas la pièce qu'il joue mais la reçoit de son adversaire ! Chaque pion est une combinaison de 4 caractéristiques : rond ou carré, brun ou blanc, creux ou plein, petit ou grand. Soyez observateurs et vous découvrirez l'incroyable richesse que permettent ces caractéristiques combinées aux règles de jeu. Bon à savoir : il existe une variante méconnue dans laquelle les carrés de pions ayant une caractéristique commune sont aussi valables.

-



VERSION TRAVEL QUARTO : code 1263
VERSION GEANTE DE QUARTO code 10810 (60 x 60 cm)

PINGOUINS PATINEURS code 17302 (Smart Games, 1 joueur, à partir de 8 ans)
La collection de Smart Games ne cesse de nous étonner. Son principe est basé sur des défis successifs à solutionner et répartis en quatre niveaux de difficulté. Cette fois, nous devons placer des pingouins sur une banquise. Cette banquise est constituée d'éléments semblables à ceux qu'on trouve dans Katamino, à ceci près qu'on peut en changer la forme par un système ingénieux de glissement. Le joueur construit ainsi le puzzle demandé en tenant compte de deux éléments : quelle

place est disponible sur le plateau et quel élément de banquise peut être transformé pour s'y loger ? Le jeu est brillant et mérite le prix du meilleur Casse-tête 2011 que la Belgique lui attribué.

Affrontez la *spirale infernale*, défiez la *rampe du péril* !!
Appréciez l'équilibre parfait entre **prise en main rapide** et **difficulté croissante**. Idéals pour les petits comme pour les grands... mais seuls les plus habiles parviendront à l'arrivée.
HABILETÉ
INNOVANT
SPECTACULAIRE
POUR MOI !
POUR OFFRIR !

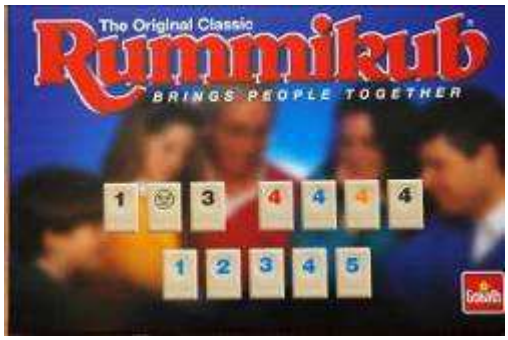
PERPLEXUS code 16044 (Asmodée, 1 joueur, à partir de 8 ans)
Cet étrange jeu, qui tient autant du casse-tête que du jeu d'adresse, se tient en main et se manipule dans tous les sens pour que la bille suive l'extraordinaire parcours dans lequel nous l'avons engouffrée. Toboggan, carrousel, voie en impasse, soucoupe, entonnoir, spirale… la bille est mise à toutes les sauces, chaque obstacle requérant de l'adresse de la part du joueur. Avec des difficultés croissantes…

PERPLEXUS ROOKIE : code 11562

QUIXO code 1970 (Gigamic, 2 joueurs, 9 ans- adultes) –
Chaque joueur cherche à réaliser une ligne de 5 cubes marqués de son propre signe (X ou O). L'originalité du jeu vient de deux manipulations : la première est de faire apparaître son signe ; la seconde est de le glisser en bout de rangée et, de cette manière, de produire un glissement dans la rangée. Ce mouvement, repris au labyrinthe de Ravensburger, nécessite une capacité d'extrapolation visuelle avec un résultat épatant ! Durée : en fonction de la force des adversaires : de 15 à 30 minutes.

QUIXO GEANT : code 12088

RUMMY code 5409 (2 à 4 joueurs, à partir de 9 ans)

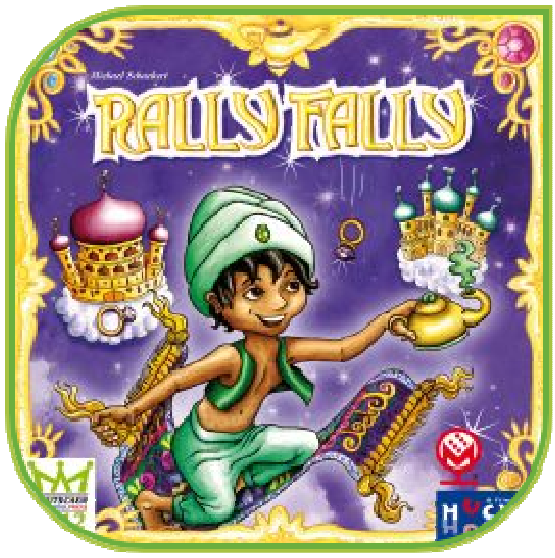


Ceux qui aiment le scrabble, aiment généralement le rummy. Et le découvrent avec plaisir puisque cet excellent jeu de lettres, conçu en Israël, est beaucoup plus court. On y joue à deux, trois ou quatre. Chaque joueur reçoit en début de partie 7 chiffres qui peuvent appartenir aux quatre séries de couleurs disponibles. But du jeu : se débarrasser de ses jetons en les posant, round après round, sur la table. L'exercice est plaisant car différentes combinaisons sont possibles : commencer une série (4, 5, 6, 7… par exemple) ou prolonger une série ; commencer une suite (trois 8 de couleurs différentes, par exemple) ou prolonger une suite. Mais le jonglage ne s'arrête pas là : si une série ou une suite déposée compte plus que 3 jetons, on peut en prendre un élément pour commencer d'autres suites ou séries. Un jeu d'une très grande souplesse, sans compter les possibilités merveilleuses qu'offrent les jokers. Le rummy que nous proposons n'est pas un rummy de poche (modèle qu'il faut bannir sous peine de perdre le plaisir des manipulations). Ses pièces en résine sont agréables à manipuler. Durée : 20 minutes

✶ ROULETTE TYROLIENNE code 8707 (1- 4 jrs, 6 ans- familial)
Notre toupie tyrolienne est re-mar-quable et se différencie de tout ce que le marché asiatique apporte de médiocre sur le marché

occidental. Elle provient d'Italie et l'élément maître, la toupie avec son embout carré pour projeter les billes, est d'une efficacité extraordinaire. Ici, on voit les firmes qui ont du métier et, si vous avez eu l'occasion de tester la toupie Mespi, vous n'en voudrez plus jamais une autre ! Ce jeu traditionnel se présente comme une soucoupe en bois massif dans laquelle on fait tourner la toupie. Le pied de cette toupie est carré ou hexagonal. Lorsqu'il rencontre une des billes qui se trouvent dans la soucoupe, il l'envoie valser. La bille rebondit contre les murs et pénètre éventuellement dans une des 4 cavités latérales. Elle s'arrête généralement quand elle perd de sa force et trouve une niche. Des valeurs correspondent à chacune de ces niches. Quand la toupie s'arrête de tourner, le joueur calcule les points que lui rapportent les différentes billes qui étaient en jeu. On peut naturellement compliquer le calcul en faisant de la bille rouge une multiplicatrice et de la verte une valeur à soustraire. Durée : petits rounds de quelques secondes

RALLY FALLY code 16027 (Hutter, 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans)



Rally Fally, sorti à Essen en octobre 2012, a immédiatement été repéré par les jurys allemands. Chaque joueur dispose d'un tapis volant qu'il promène sur un plateau fortement incliné. Selon les règles de la gravité, tout pion en bois posé sur ce plateau devrait glisser vers le bas, ce qui n'est pas le cas… car, sur la plupart des cases, il est stabilisé par un aimant caché sous le carton.
Ces tapis volants vont voyager sur les cases du plateau et visiter 4 châteaux situés dans les coins afin d'y collecter des trésors. Pour diriger son tapis, chaque joueur dispose de 5 cartes qui permettent à la fois des mouvements et des orientations. Pour le dire autrement, chaque carte permet une injonction précise : « Tapis, vole 2 cases vers la droite puis une vers le bas ! » ; « Tapis, remonte d'une case et poursuis ta route en poursuivant sur deux cases à gauche » ; etc. De cette manière, les tapis sont menés vers le château que le joueur veut visiter. Ce serait relativement facile s'il n'y avait des trous d'air, d'autres tapis qui gênent et surtout l'impossibilité de réemployer une carte de mouvement tant que toutes les autres n'ont pas aussi été employées. Les trous d'air forment l'ingrédient étonnant du jeu. Il arrive qu'un tapis finisse sa course sur une case sans aimant. Dans ce cas, le pion glisse d'une ou de deux cases vers le bas, au grand bonheur des autres ! Durée : 20 minutes

REDOUTABLES VIKINGS code 12741 (Haba 3331, 2 à 5 jrs, 6 ans – familial)

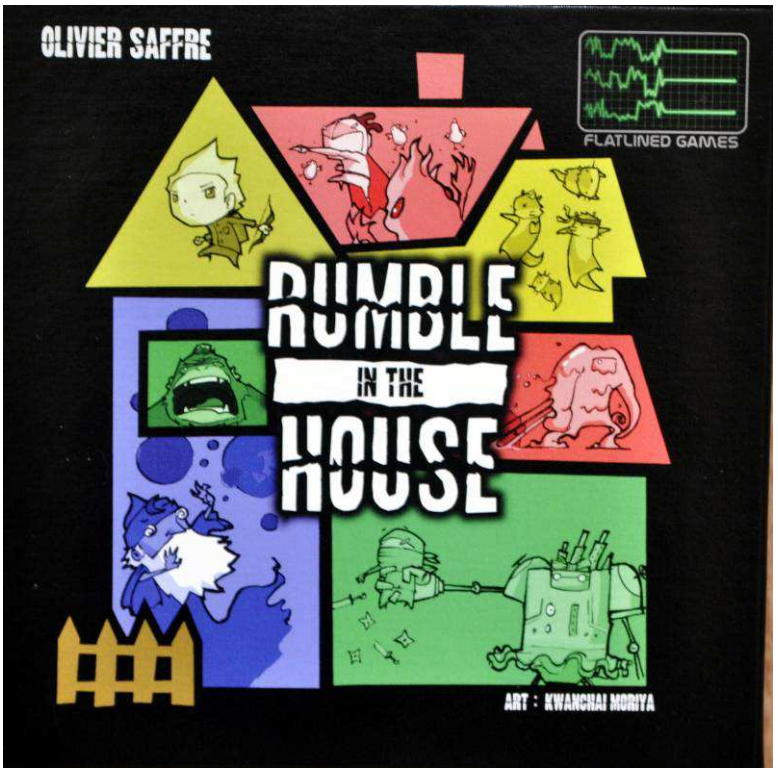
Dans cette boîte incroyablement remplie de matériel, les joueurs sont des vikings qui travaillent sur plusieurs fronts : augmenter les butins des bateaux et s'accaparer de ces butins lorsque ces bateaux accostent au village. Le dé scande les actions : charger tel ou tel bateau avec de belles pierres en verre, gagner des cartes de combat, se lancer dans la bataille des enchères pour gagner le butin d'un bateau à l'arrivée. C'est la part la plus agréable du jeu : à tour de rôle, les joueurs posent des cartes de combat dans la couleur du bateau concerné et, très simplement, celui qui en offre le plus, gagne le chargement. Les chargements sont inégaux… et, dans les cas où ils valent sacrément la peine, mieux vaut avoir économisé des cartes de combat pour tenter de les obtenir ou sacrifier quelques cartes joker qui feront la différence. En principe, les combats se font sur un tour d'enchère unique… mais ce serait intéressant que le joueur puisse annoncer une enchère au finisch, ce qui donne parfois davantage de suspens. Durée : 15 minutes

RYTHME AND BOULET code 13066 (Cocktail Games, 4 à 12 jrs, 12 ans – adultes)

Sortez les mains de vos poches… Entrez dans la danse et suivez le tempo sans baisser votre garde ! Rythm and Boulet est un jeu où vous allez taper sur vos genoux et dans vos mains à la manière de We Will Rock You. À partir de ce rythme scandé par tous, vous devrez créer une chaîne de signes. Chaque joueur appelé doit répéter son signe avant de mimer sans tarder celui d'un adversaire.

Sens du rythme, observation et ruse seront vos atouts pour ne pas être le boulet au bout de la chaîne !
Durée : 10 minutes

RUMBLE IN THE HOUSE code 7614



Un jeu tout simple que conviendra à ceux qui ne comprennent jamais les règles. En principe parfait pour les enfants entre 6 et 10 ans… mais les adultes en redemandent parfois !
Dans une maison dont les pièces sont accolées de manière différente lors de chaque partie, 12 personnages sont posés au hasard dans les 12 pièces. Chaque joueur reçoit ensuite 2 identités secrètes : cela veut dire qu'il a tout intérêt à défendre les deux personnages qu'il a reçu s'il veut marquer des points. Le mécanisme du jeu est basique. Quand quelqu'un joue, il prend n'importe quel personnage et le fait entrer dans une pièce contiguë. Si cette pièce est vide, il ne se passe rien. Si cette pièce est occupée par un autre personnage, il le tue (on va dire : il l'effraie… si vous voulez du plus doux). Le personnage tué quitte la maison et entre dans la file de ceux qui ont été tués. On les ordonne bien pour qu'on puisse clairement déterminer, à la fin de la manche, « qui a été tué avant qui ». Ce classement est, en effet, très important. Les deux premiers tués valent 0 points. Puis progressivement 1, 2, 3, 4 points et ainsi de suite. Autrement dit, celui qui reste en vie à la fin de la manche vaut 10 points. Le dernier qui a été tué 9 points, etc… Le mécanisme est si simple qu'on commence par croire qu'on est parfaitement impuissant dans un tel jeu. Si on l'est en partie, on remarque rapidement qu'isoler certains personnages leur permet une survie plus longue mais aussi que le nombre de pièces qui séparent deux adversaires joue en faveur de l'un d'eux. Vous aurez compris que tenir secrète l'identité de ses pions est importants, ce qui n'est pas toujours facile… mais qui ne cesse de renouveler le plaisir de tels jeux. (Durée : 10 minutes)

RATTLESNAKE - SERPENT A SONNETTES code 12616 (2 à 4 jrs, dès7 ans – familial)

Le plateau représente quelques serpents colorés et inoffensifs qui font leur sieste au soleil. L'idée du jeu est de poser près d'eux les œufs qui ont été distribués en début de partie. Celui dont c'est le tour, lance le dé et découvre la couleur du serpent sur lequel il doit poser un œuf. Les œufs sont en réalité de très puissants aimants. Si les premiers sont faciles à mettre, dès la 3ème ou 4ème pose, ceux qui sont déjà en place frémissent et se tortillent sous l'influence des flux magnétiques. Il faut alors ralentir son geste, laisser les pôles s'orienter comme bon leur semble et poser avec une douceur infinie l'œuf dont on est responsable. Un jeu appelant toute notre douceur pour parer l'inévitable : les œufs qui nous surprennent et se rassemblent soudain avec une puissance et un cliquetis dignes des meilleures nuits d'orage ! Un jeu court mais spectaculaire… Avec des personnes âgées, le jeu convient parfaitement si on joue sans le plateau et qu'on pose sur une surface déterminée (un carton, un plateau, une petite table, etc.) Durée : 10 minutes

ROOM 25 code 11518 (Matagot, 1 à 6 jrs, à partir de 12 ans)

Vous vous êtes perdus dans un labyrinthe et votre survie est d'en sortir au plus vite. Autour de vous, 25 salles, 10 tours, 4 prisonniers, 2 gardiens et… une seule sortie. En théorie, vous comptez sur toutes les bonnes idées de l'équipe qui joue avec vous. Mais faut-il avoir totalement confiance… car l'un de vous est peut-être un traître et cherche, bien au contraire, à vous empêcher de sortir vivant ? Un jeu avec une version coopérative parmi d'autres qui se vivent en mode de suspicion, de compétition ou d'équipes concurrentes. Avec de la négociation si vous y jouez à plusieurs. Sélection des trois meilleurs jeux de stratégie en Belgique.

ROK code 14162 (Gigamic, 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans)

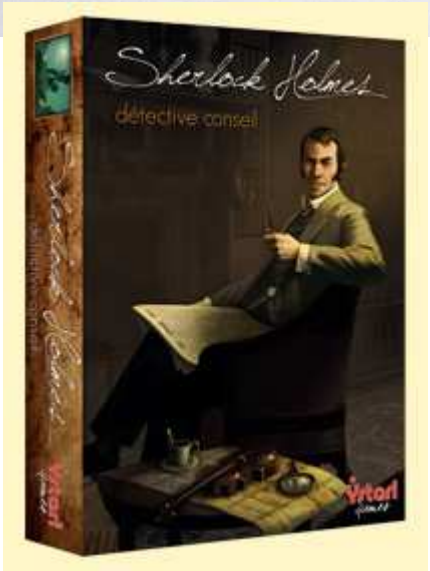
Un matériel superbe vous attend dans ce jeu d'analyse visuelle et de réactions rapides. Même si elles sont en résine, les pierres gravées de signes runiques sont magnifiques. Au signal, tous lancent quelques pierres en même temps sur la table ; selon le hasard, elles se positionnent faces visibles ou retournées. Dès cet instant, chaque joueur parcourt de son regard les pierres qui affichent des runes, repère celles qui sont semblables et tente de les capturer avant les autres. Sans compter qu'il faut aussi surveiller l'apparition de 3 runes particulières – des runes d'équilibre – qui, si elles sont attrapées par un rival, enclenchent un droit de voler qui fait mal à celui qui le subit. Les règles sont faciles à apprendre. Le jeu sort des registres habituels par les gestes parfois théâtraux ou plus fins qui rythment les combats : jeter tous ensemble ou se départager en faisant glisser des pierres vers une autre. Le jeu est livré avec un sac noir « qui en ajoute ». Durée approximative : 20 minutes.

✶ LA ROUE DU HAMSHER code 6052 (Zoch, 2 à 12 jrs, à partir de 9 ans)

Que de jeux qui disparaissent et que de jeux qui réapparaissent ! Réjouissons-nous du retour de ce merveilleux jeu de Jacques Zeimet qui, très dans l'esprit de Bamboleo, a imaginé un jeu prodigieux qui roule pendant la partie. Chaque joueur ou chaque équipe doit parvenir à placer dans une roue crénelée (côté intérieur) 6 pièces de couleurs et de formes différentes. Une règle contraignante les oblige à placer la pièce choisie très en avant, ce qui crée un contrepoids et met en mouvement la roue. Dans cette manœuvre, les pièces en arrière s'élèvent et finissent par tomber : elles reviennent dans ce cas au joueur fauteur de trouble ! En jouant sur le sol ou sur une très longue table, vous découvrirez un jeu totalement atypique qui vaut la peine d'être connu tant il parvient à conjuguer l'équilibre et le suspens. Bien que prévu pour 4 joueurs, ce jeu fonctionne très bien avec des équipes de 2 ou 3 joueurs (Durée : 30 minutes)

SCHERLOCK HOLMES, détective conseil code 7176 (Ystari, 1 à 10 joueurs, à partir de 10 ans) - COOPERATIF

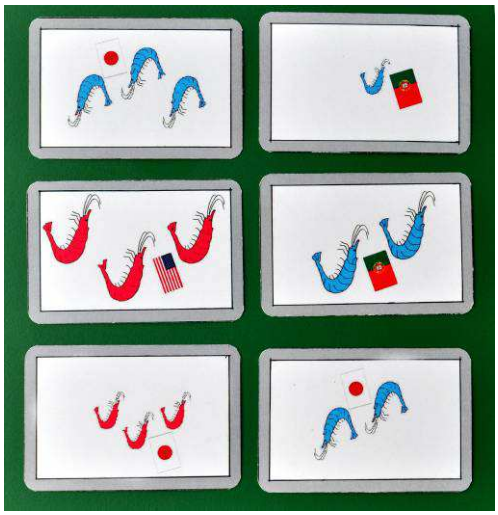
Cet excellent jeu d'enquête, primé en Allemagne en 1985, nous revient chez le bon éditeur Ystari Games. Seul en en équipe, vous tenterez de résoudre 10 affaires bien étranges : la malédiction de la momie, les meurtres de la



Tamise, une histoire de tableaux volés. A vous de décider de votre manière de mener l'enquête. En interrogeant tel personnage ou en vous rendant sur le lieu du crime… chaque piste suivie vous rapproche de toute manière de la vérité, pourvu que vous ayez un esprit de déduction. Un jeu de haut niveau (plus difficile que Cluedo) qui ne cesse de faire ses preuves dans l'excellence. A découvrir…

SCHRIMP code 16967 (Asdmodée, 3 à 6 jrs, à partir de 8 ans)

Ce jeu de Roberto Fraga – l'auteur des Dragons du Mékong et de la Danse des Œufs – mélange les mécanismes de Jungle Speed et de Set. Vous l'aurez compris : autour d'un pot à ket chupqui prend la place du totem de Jungle Speed, se joue un combat de discernement visuel. Si les trois cartes affichent un, deux ou trois critères communs (crevettes de même nombre, de même couleur ou de même origine), il faut crier le nombre de caractéristiques et frapper sur le ketchup. La recette des objets à saisir ne vieillit pas décidément pas… et vous passerez un bon moment. Durée : 15 minutes



✶ SPRING FEVER code 16953 (Asmodée, 3 à 8 jrs, à partir de 8 ans)

Simple et familial, **Spring Fever** nous emmène au pays des fleurs et des escargots. La règle est simple : essayez de gagner beaucoup de fleurs et le moins d'escargots possible. Parmi les quatre cartes qu'il pioche, le joueur dont c'est le tour, en retient une qu'il pose sur la table, face découverte. En la montrant à son voisin, il prétend que cette carte est la pire qui se trouvait dans le lot : par exemple, un escargot valant 2 points négatifs. Le joueur interpellé cherche alors dans le regard de l'annonceur une trace d'honnêteté ou de bluff et, selon ce qu'il voit, accepte ou refuse. S'il refuse, le lot de cartes est contrôlé et celui qui a menti ou s'est trompé, ramasse la pire carte escargot qui se trouvait être là ainsi qu'un échange en sa défaveur. Le jeu est délicieux, champêtre et fera passer d'excellents moments à toutes les familles qui l'essaieront.

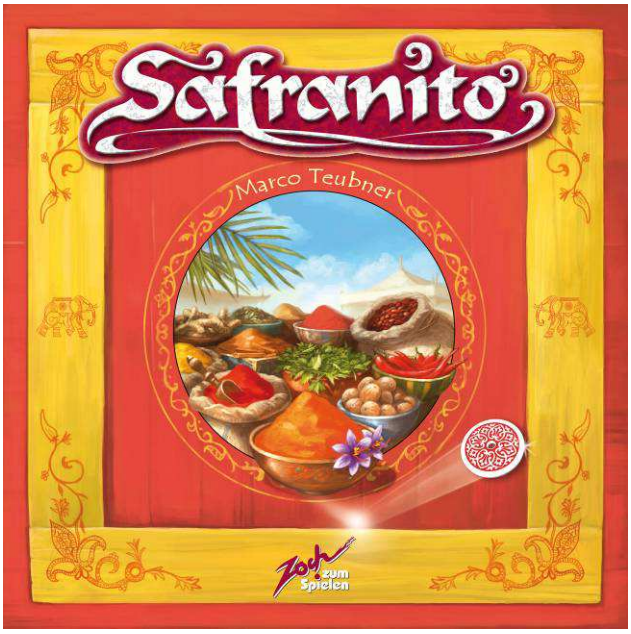
SKULL & ROSES code 16563 (Asmodée, 3 à 5 joueurs, 10 ans – familial)

Dans **Skull & Roses**, les joueurs sont des bikers (entendez : des conducteurs de grosses motos) qui tentent de rester le plus longtemps possible dans leur clan, quitte à bluffer. Nommé meilleur jeu de l'année 2011 en France, ce jeu s'apprend en une minute et repose sur des règles d'une simplicité exemplaire : prétendre plus qu'un autre et éventuellement bluffer ; passer son tour ou dénoncer un adversaire qui se vante d'en faire beaucoup. La pointe du jeu vient d'une carte « tête de mort » que chacun possède et qu'il a peut-être glissée dans les cartes qu'il pose une à une, faces cachées, devant lui. Si cette tête de mort est un piège certain pour les autres, elle peut aussi se retourner contre le joueur qui l'a placée, d'où un suspens d'enfer durant les parties. Un jeu intuitif qui divise… mais sans doute intéressant à proposer en ludothèque. Durée : 20 minutes

SAHNE (Crème Chantilly !) code 13882 (Winning Moves, 3 à 5 jrs, 8 ans - familial)

Gageons que vous saliverez en découvrant le matériel de ce très beau jeu : 55 morceaux de tartes, haut en fruits et en couleurs. Lors de chacune des 5 manches, une tarte de onze morceaux est composée.

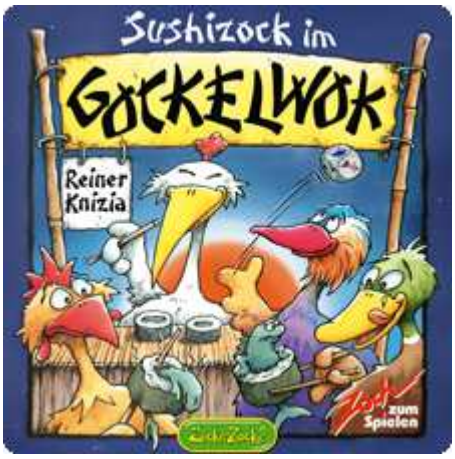
Le hasard y associe, dans un ordre sur lequel personne n'a de prise, des morceaux très divers : groseilles vertes ou rouge, chocolat, kiwis, fraises, noisettes, flanc… avec de ci de là de gros points de crème fraîche. A tour de rôle, chaque joueur est responsable de la division de la tarte : il doit créer 5 parts qui peuvent être inégales et il sait qu'il sera le dernier à se servir. En choisissant leur part, l'un après l'autre, les joueurs tentent détenir la majorité des quartiers d'un même fruit. Il faut donc observer les choix des autres, oser, renoncer… et décider ce qu'on envoie au frigo car les morceaux de tarte qu'on ne garde pas deviennent des points crème fraiche en fin de jeu. Dans une ambiance de goûter gourmand, un jeu basé sur un mécanisme de partage injuste et plaisant, très visuel et facile à comprendre ! Durée : 15 minutes



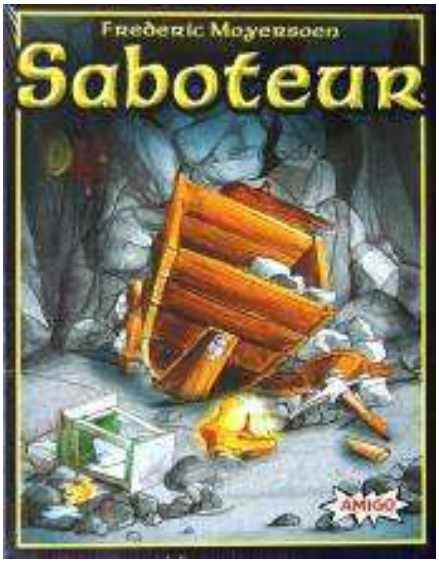
✶ SAFRANITO code 16337 (Zoch, 2 à 4 jrs, 8 ans – familial)
Au royaume des épices, les combinaisons réussies ont un parfum de victoire. Dépliez le plateau de Safranito et vous en serez vite convaincus ! 9 bols remplis de safran, cannelle, curry, gingembre, menthe et autres merveilles nous invitent à la partie. Chaque joueur cherche à réaliser des recettes qui nécessitent les ingrédients disponibles dans les bols. Pour les obtenir, la règle fait un fameux détour par un jeu d'adresse puisqu'on tente d'atteindre les pots au moyen de pions qu'on lance comme des petits frisbees sur le plateau. C'est simple, joyeux et d'autant plus amusant qu'on peut aussi chasser les pions adverses. De cette manière, on peut gagner le droit d'acheter des épices, d'autant plus ou d'autant moins cher que le pion qu'on a lancé a de la valeur. De la même manière, il est possible de revendre les cartes épices qu'on possède, le cours des différentes épices variant durant la partie (il vaut donc mieux vendre au bon moment !) A vrai dire, rien de très compliqué, ce qui donne au final un excellent jeu ! (Zoch, 2 à 4 joueurs) - ***Label Ludo 2011 et Jokers 2011***

✶✶ SCHOTTEN TOTTEN code 10736 (Schmidt, 2 joueurs – à partir de 10 ans
Un remarquable jeu de cartes pour deux. Deux clans écossais s'affrontent sur un système proche du rummy. Mais le jeu, loin d'en rester à ce canevas de départ, propose des combats pétillants dans lesquels chacun doit prouver qu'il est le plus fort. Un jeu plein d'humour, nous appelant à maîtriser le hasard, nous faisant rire de nous-mêmes et nous laissant souvent dépités de devoir sacrifier l'une ou l'autre carte qu'on aurait tant voulu garder en réserve ! Excellent ! Durée : 10 minutes

✶ SPEED code 1009 (Adlung, 2 jrs, 8 ans et +)
Speed est un jeu de cartes volage, basé sur l'observation d'éléments semblables. Deux joueurs essaient de se débarrasser au plus vite de leurs cartes en les faisant concorder à celles du talon de défausse soit par leur motif, soit par leur couleur, soit par le nombre illustré. Sur une carte qui affiche des 5 sapins bleus, il est donc permis de poser soit une carte sapin, soit une carte avec 5 motifs, soit une carte illustrée en bleu. La recette vient des crapettes de notre enfance et donne du bonheur. Le jeu est efficace et de nombreuses personnes, timides dans le domaine du jeu, l'apprécient.



SUSHI BAR code 13374 (Zoch/gigamic, 2 à 5 jrs, 8 ans – familial)
À l'aide des dés, les joueurs essaient de s'emparer du maximum de sushis. Encore faut-il éviter les arêtes pour marquer des points. Bien entendu, les petites restent moins en travers de la gorge que les grandes ! Pour gagner une portion, le joueur dispose de 5 dés qu'il peut améliorer en les relançant jusque trois fois. Une fois son résultat établi, le joueur fait des choix : parfois prendre un sushi, parfois une arête, parfois encore voler chez son adversaire. Chez chaque joueur, arêtes et sushis sont empilés séparément : en effet, en fin de partie, la règle ne manque pas d'étonner puisque les 2 piles doivent être de même hauteur : une méthode d'évaluation visuelle qui crée des surprises inattendues !
Ce jeu est disponible en boîte allemande avec règle française. Son boîtage français est épuisé depuis 2012.



✶ SABOTEUR code 9756 (Amigo, 3-10 jrs, 7-11 ans, évent. entre adultes)
Dans la peau d'un chercheur d'or ou d'un saboteur, chaque joueur participe de manière active ou peu constructive au perçage de galeries. Celles-ci devraient permettre de trouver un trésor. Les galeries sont représentées par des cartes qu'on accroche les unes aux autres. Elles serpentent au fil des illustrations : conduits droits ou en coude (généralement posés par les nains), impasse ou en situation d'effondrement (généralement posées par les saboteurs). Chacun tente de garder le plus longtemps possible son identité secrète car les alliances pour aider ou contrer sont souvent sollicitées si un camp veut l'emporter. La partie est sans cesse perturbée par des cartes spéciales : des lampes qui cassent, des wagons qui déraillent et des voûtes qui s'effondrent. Le jeu se joue en trois manches et, au début de chacune, les rôles sont toujours redistribués.. A noter : la possibilité de jouer de 3 à 10 joueurs, ce qui est rare. Durée : 30 minutes.

SABOTEUR n° 2 : code 17339

✶✶ SET code 2157 (Gigamic, 10 ans - adultes, 1 à 10 joueurs)
Un jeu d'une saveur exceptionnelle. Il faut certain temps (= un temps certain) pour le comprendre : ensuite c'est un plaisir que peu de gens démentent. Jeu de cartes, jeu de dessins extrêmement simples et pourtant si difficiles à assembler ! Chaque carte est unique par la combinaison de ses 4 caractéristiques : couleur, forme, remplissage et nombre. Chacun cherche à découvrir le plus vite possible un set parmi les 12 cartes exposées: c'est-à-dire trois cartes qui ont en commun une différenciation totale pour chacune de leurs caractéristiques. Difficile à expliquer... mais tellement intelligent à jouer. Un jeu court, dynamique, dans lequel bien des joueurs feraient mieux de mordre sur leur langue plutôt que de parler trop vite. Venez donc faire une partie avec nous !

✶ 6 QUI PREND code 2187 (Amigo, 3 à 5 jrs, 10 ans et +)
Des cartes illustrées par des têtes de bœuf, marquées de points positifs ou négatifs. Tentez donc de récolter les premiers et d'éviter les seconds. A tour de rôle, chaque joueur pose une carte sur une des séries commencées. Il pose nécessairement sa carte sur le nombre inférieur le plus proche. Par exemple, si les séries commencées finissent à ce moment-là par 13, 17 et 64 et que la carte à poser indique 19, elle doit être posée sur le 17. Or si cette carte devient la sixième de la série, le joueur récolte toutes les cartes de cette série. C'est bien quand les points positifs y sont nombreux ; c'est

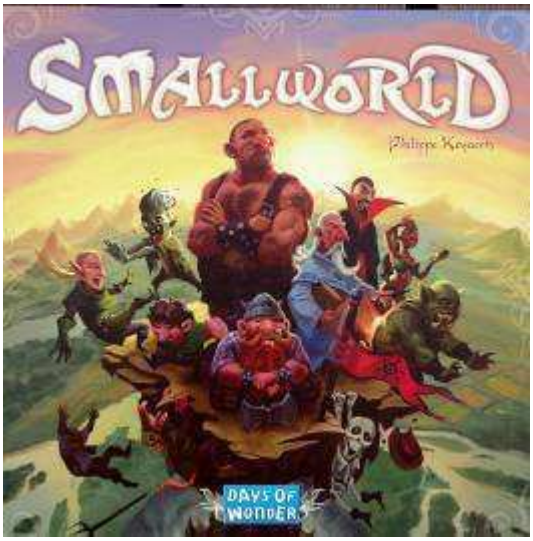
moins intéressant si c'est une série remplie de points négatifs. Avec des explications aussi techniques, ne croyez pas que c'est un jeu très compliqué. SIX NIMMT fait partie des bons classiques en jeux de cartes. On le comprend en 5 minutes et on l'emporte partout. Durée : 15 minutes.

SIX code 12603 (Steffenspiele, 2 joueurs, 8 ans – adultes)

Comme c'est simple ! A tour de rôle, chaque joueur pose un hexagone de sa couleur en l'accrochant à une face d'un hexagone déjà posé. La main se régale de la pièce en bois doux. En posant, le joueur cherche à réaliser une des 3 figures gagnantes : soit une ligne de 6, soit un cercle ininterrompu, soit une petite pyramide dont la base comprend 3 pièces. Il faut naturellement surveiller le jeu de l'autre et veiller à ce que ses pions deviennent pour lui des obstacles. C'est simple, efficace et très bien ! Durée : 15 minutes

✶ SMALL WORLD code 14104 (Days of Wonder, 2 à 5

La réédition de VINCI est méconnaissable. L'aspect relativement guerrier s'est estompé pour nous plonger dans un monde de peuples drôles et divers tandis que le mécanisme de base, très original, a été affiné. Comme dans Risk, les joueurs disposent d'un peuple de 8 à 14 tribus qui envahissent les différents territoires du plateau. S'ils rencontrent une résistance, loin de s'en remettre aux dés, ils prouvent simplement qu'ils sont plus nombreux et chassent l'adversaire. L'évaluation est facile car visuelle : pour bannir une tribu adverse, il suffit de lui opposer trois tribus d'un même peuple. Si l'ennemi campe sur une montagne ou dans un fortin, il faudra une tribu supplémentaire. Ce type d'invasion coûte malgré tout beaucoup en énergie. Dès lors, à chaque nouveau tour de jeu, le joueur doit choisir s'il poursuit ses invasions avec le même peuple qui perd progressivement sa force (occuper les territoires pompe de l'énergie) ou s'il le met en déclin et fait intervenir un nouveau peuple, en profitant de sa fraîcheur et de son pouvoir spécial. Une grande partie du plaisir vient de cette dernière action : quel peuple choisir parmi les 6 qui attendent à côté du plateau ? Le mécanisme du jeu crée des associations superbes en mélangeant deux talons qu'on associe de manière hasardeuse : ainsi paraissent des tritons volants, des magiciens diplomates, des mi-portions accompagnées d'un dragon…, autant de combinaisons qui seront certainement différentes lors d'une prochaine partie. La simplicité du mécanisme et la fantaisie des créatures en présence créent une autre surprise : de nombreux enfants dès 9 ou 10 ans l'adoptent avec plaisir, sans spécialement en découvrir la finesse dès le départ. Laissons-leur donc le temps de grandir… avec un jeu dont ils ne se lasseront pas ! Small World est parfaitement balancé dans les chances de gagner et 4 plateaux sont proposés pour s'adapter le mieux possible au nombre de joueurs. Durée : 1 heure



Egalement disponible : **SMALL WORLD UNDERGROUND code 17020**

Egalement disponible : Extension REALMS : code 6489

SPOT code 16559 (Adlung, 1 à 10 joueurs, 9 euros)

Si vous aimez le jeu **Set**, ne manquez pas de découvrir **Spot**. Lorsque tous les joueurs dévoilent ensemble la première carte de leur talon, chacun cherche au plus vite à nommer une combinaison présente sur les cartes découvertes : par exemple, *une série de carrés jaunes* décalés ou encore *une série de ronds rouges centraux*. A vrai dire les séries ne sont pas si faciles à

trouver car chaque carte propose un motif en trois couleurs et trois grandeurs, parfois décalé, parfois au centre. Il s'agit donc d'avoir un regard global et de détecter les cartes qui vont ensemble.
La rapidité joue son rôle car si des *spots* différents utilisent une même carte, le premier à trouver, risque de supprimer la carte qui permettait d'obtenir le second spot. A quoi s'ajoutent quelques cartes joker qui permettent parfois de transformer un motif inadéquat en une carte parfaite !

SALADE DE CAFARDS code 2770 (Drei Magier, 2 – 4 jrs, dès 8 ans)
Bonjour la confusion ! Il n'y a pourtant dans ce jeu que quatre légumes qu'on pose, au hasard, les uns sur les autres, en les nommant par leur nom le plus simple : salade, chou fleur, poivron, tomate. Vous devez juste être attentif à la règle suivante : si le légume que vous posez est semblable au précédent, vous ne pouvez pas dire son nom mais vous devez improviser un des autres noms de légumes… si, tout au moins, il n'est pas tabou durant cette manche. Un jeu qui n'a de sens que si on est rapide et sanctionné lorsqu'on ne l'est pas. Fous rires et stress garantis. Durée : 15 minutes

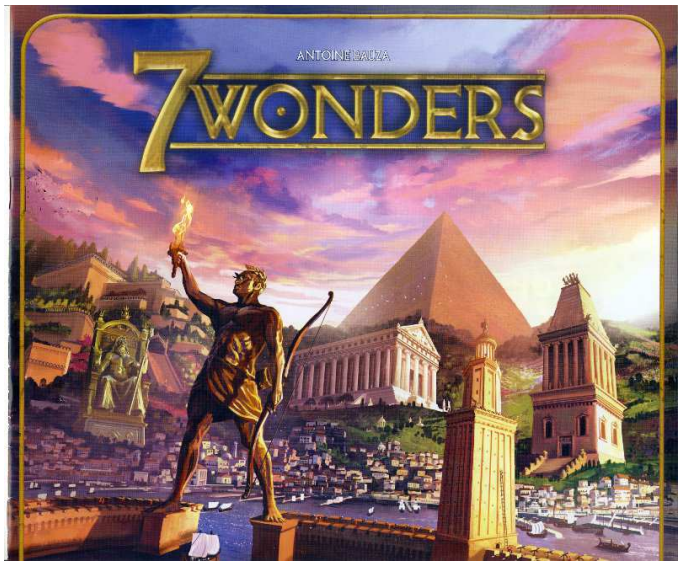
SPEECH code 15282 (Cocktail games, 3 à 8 joueurs, à partir de 10 ans)
Speech est un jeu qui fait rire. Des dizaines d'illustrations se prêtent à nourrir des jeux d'imagination. Deux joueurs s'affrontent et doivent placer dans une improvisation cinq cartes qui tombent comme des pavés dans la mare. Si le premier ouvre l'histoire avec un chat sous la pluie, comment le second enchaînera- t-il avec une foreuse ou un pic enneigé de l'Himalaya ? L'intérêt de Speech, c'est de nous proposer 4 modes différents pour utiliser les cartes. Les cartes peuvent ouvrir des débats ou créer des questions dont les réponses seront aussi loufoques que les images qui les soutiendront.
Durée : 15 – 30 minutes

SHABADABADA n° 1 code 8348 (Cocktail Games, 4 à 10 joueurs)
Chantons ensemble. Un mot… et des chansons à volonté qui jaillissent, autant des répertoires les plus récents que des chansons d'antan. Intergénérationnel à souhait !

SHABADABADA n° 2 code 11124 (Cocktail Games, 4 à 10 joueurs)
Une suite attendue et réussie.

SOLO code 116 (Amigo, 2 à 6 joueurs)
L'équivalent de UNO, avec une règle en plus. En boîte métallique dans la très bonne collection de Amigo

SEVEN WONDERS / 7 WONDERS (Repos Production, 2 à 5 joueurs)
Le jeu le plus primé de l'année 2011. Court, intelligent, brillant, pouvu de trois extensions (Cities, Leader, Wonder Pack… et bientôt Babel). Les joueurs construisent des villes et, au passage, les grandes merveilles du monde. Deux mécanismes accrochent le plaisir. Parmi des cartes reçues, chacun en garde une et passe les autres à son voisin. Ce système engendre de dures décisions à prendre ! Une carte peut être gardée parce qu'elle vous intéresse… mais aussi pour qu'elle ne parvienne pas à votre voisin. Ce système fonctionne en tout cas très bien et anime le jeu. Le second mécanisme vient de la possibilité d'utiliser les matériaux de ses voisins, même si cela ne les arrange pas ! Un jeu de cartes nécessitant sans cesse de faire des choix, permettant de jouer



sur des registres assez différents d'une partie à l'autre. Une grande réussite chez un éditeur belge qui a conquis le monde des joueurs.

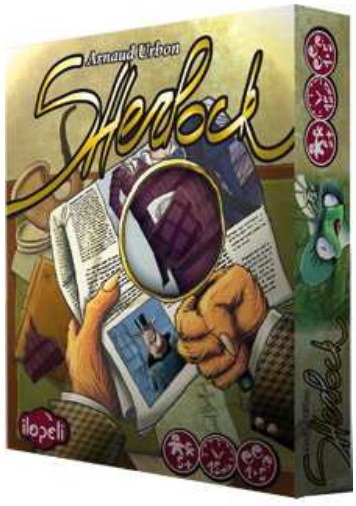
SPEED DATING code 18551 (Iello, 3 à 6 joueurs, adolescents / adultes)

Speed Dating est un jeu d'improvisation, très déganté, sur le thème de la recherche de l'âme sœur. Chaque joueur imagine un personnage à partir de trois traits de caractère drôles et décalés qu'il reçoit. Il se met bien dans la peau de son personnage, étoffe son identité puis se présente aux autres joueurs. Ces derniers vont tenter de le séduire, en se présentant comme le personnage idéal pour obtenir son élection ; sauf qu'ils doivent séduire en mettant en scène un personnage pour lequel ils combinent également trois caractéristiques incongrues. Autant vous dire que les parties tricotent le charme et la séduction et provoquent une bonne humeur contagieuse. Durée : 45 minutes

SHOKO'S (code 17276) 2 jrs - Stefanspiele

Les amateurs de chocolat sont au délire. Dans Shoko's (version deux joueurs) ou Shokoli (version 2 à 4 joueurs), on joue avec des tablettes de chocolat d'un réalisme parfait ! Les morceaux très suggestifs s'accrochent les uns aux autres, chacun cherchant à réaliser le plus grand territoire ininterrompu dans sa spécialité : fondant, blanc ou au lait. La règle, brodée sur une technique de domino, est très simple tout en devenant encore plus gourmande lorsqu'un joueur se permet de recouvrir certains morceaux et de sceller son audace par une perle de sucre rouge, ce qui empêche tout autre joueur de le détrôner ! Simple et élégant, facile à apprendre, Shoko's devrait se trouver dans toutes les pâtisseries et se vendrait à la pelle ! Durée : 15 minutes

SHERLOCK code 18251 (1 à 6 jrs, 7 ans – familial)



Un jeu de cartes coopératif dans lequel les joueurs essaient de coincer le complice d'un voleur de bijoux. Ils connaîtront le nom de celui-ci en éliminant par trio les cartes posées, faces cachées, sur la table. Chaque trio identifie un complice potentiel. Le jeu fonctionne sur un système de mémo. Si le joueur dont c'est le tour, ne parvient pas à découvrir deux cartes semblables, le bandit progresse d'une case vers la sortie de la maison. S'il y parvient, outre qu'il ne reçoit pas de pénalité, il peut tenter de trouver la troisième carte du trio. Bien entendu, chacun y va de sa mémoire qu'il partage avec générosité comme dans tout jeu coopératif. Voici un jeu intéressant à jouer entre adultes et enfants : nous y faisons l'expérience que sans nos moussaillons de 7 à 10 ans, nous perdrions chaque partie. Un jeu coopératif, c'est partager ses compétences… et, dans celui-ci, celles des plus jeunes sont accueillies avec plaisir !

www.casse-noisettes.be
chaussée d'Alsemberg 76 - 1060 Bruxelles tel 00 32 2 537 83 92